#233 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii(U) • PC • iPAD • NINTENDO (3)DS • PS VITA • iPHONE

POWER UNLIMITED

WIN EEN DIKKE GAME PC T.W.V. 2000 EURO!!

BEYOND: TWO SOULS
SNIJDT DOOR JE ZIEL

BATTLEFIELD 4
KWIJLEND MOOI

THIEF
GEEN ONTSNAPPEN AAN!

THE ELDER SCROLLS ONLINE
HET KOTSEN WAARD

DEZE MAAND INCLUSIEF SLAPPE HUMOR EN HARDE KRITIEK! (EN ANDERSOM...)

WWW.PU.NL
MEI 2013
BP € 4,25



FROM THE CREATORS OF MORTAL KOMBAT

INJUSTICE
GODS AMONG US

PLUS: TOPSCORE VOOR FIRE EMBLEM: AWAKENING • ONGEMAKKELIJKE CO-PU-LATIE VAN JAN EN JJ • DE PLUSSEN EN MINNEN VAN DE NIEUWE COMMAND & CONQUER • JURJEN HEEFT EEN GAME BEDACHT • GRADDUS ZOEKT NAAR GOUD BIJ DEEP SILVER • WELKE SERIES ZIJN NEXT-GEN PROOF? • ANIMAL CROSSING IS EEN GAME VOOR WERKLOZEN • WOUTER, JAN EN JJ ZETTEN DE KETTINGZAAG IN DE MP VAN GEARS OF WAR: JUDGMENT • TOKI TORI 2: HIEPERDEPIEPKUIKEN • NOOB WOUTER EN PRO WARD SPELEN STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM • STEALTHGAMES SPECIAL • iPADJE AF VOOR REAL RACING 3 • EN NOG VEEL MEER...











16
www.pegi.info
PROVISIONAL

2012
BEST OF
GAME CRITICS
AWARD
WINNER
E3



INHOUD

Pag. 062

Wie de vorige maand de preview heeft gelezen, zal niet verrast zijn dat Fire Emblem: Awakening een hele dikke Gold Award scoort. Diepgaande relatieaspecten, torenhoge productiewaarden en een enorme vrijheid maken dit een van de beste strategische RPG's aller tijden!



Pag. 024



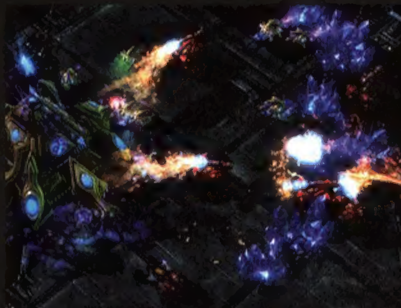
Pag. 040



Pag. 030



Pag. 048



Pag. 060

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

REVIEWS

EXTRA

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



UITGEVER *Niels Roodenburg*
HOOFDREDACTEUR *Maarten Blonk*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Jan Meijroos, Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Ward Geene, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Postbus 3389 • 2001 DJ Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING Johnny Rijbroek, Haarlem
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
MARKETING *Andries Hiemstra*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • tel. 023 303 05 59 / 543 00 41

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik • m.vd.willik@hub.nl
ABONNEMENTENADMINISTRATIE
Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special.
Een jaarabonnement kost € 49,50.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief, mail of fax) opzegt. Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand. Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via **www.hubstore.nl**. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via **www.hubstore.nl (service)**, schrijven naar **HUB Uitgevers • postbus 3389 • 2001 DJ Haarlem**, of mailen naar **abonnementen@hub.nl**.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nummer: **023 - 5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden.
Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
HUB Uitgevers,
t.a.v. Abonnementenadministratie,
Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem.

DE REDACTIE

PU IS BIJNA JARIG



Binnenkort bestaat Power Unlimited 20 jaar! En hoewel we een aantal ervaren redacteuren in de gelederen hebben, was het merendeel toen nog aan het ontdekken wat ze met hun plassertje konden doen. Wouter, Graddus, Florian en Ward hebben ooit als lezer een brief naar YO!POST! gestuurd - en die zijn zelfs geplaatst! Twin-tig jaar; het is een bijzonder moment en dat moeten we vieren, maar daar ga je de komende tijd meer over horen.

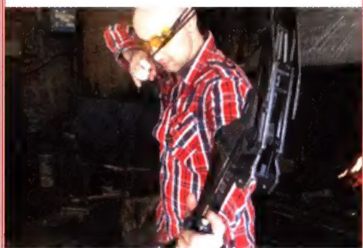
We reizen echter eerst naar LA voor de E3, en reken maar dat het dit jaar een spektakel gaat worden! Via PU.nl gaan we je op de hoogte houden, maar ook in het E3-nummer pakken we dit jaar uitgebreid uit, en dat gaan we combineren met ons jubileumnummer. Hoe die editie door de brievenbus gaat passen... <3

Maar wat zit ik eigenlijk te bazelen over dingen die nog gaan komen? Geniet nu eerst maar van dit superheldennummer! Na een aantal jaar een zeurende Wouter genegeerd te hebben, is het er namelijk toch van gekomen, en toegegeven: dat werd tijd! Enjoy! ● *Maarten*



IEMAND MOET HET DOEN

'Ik mag niet sterven voordat ik de nieuwe Thief-game heb gezien', sprak Jan enkele maanden geleden theatraal. En onlangs was het dan zover. Er kwam een uitnodiging binnen van Eidos Montreal om de nieuwe Thief te komen bekijken, en toen Jan het ticket van Maarten overhandigd kreeg, gaf hij onze blonde baas spontaan een zuigzoen op z'n voorhoofd. Jan was zelfs zo opgetogen dat hij de hele reis naar Canada *'Iemand Moet Het Doen, en dat is Jan'* heeft gezongen op de wijs van *'Niemand laat z'n eigen kind alleen'*.



Zag deze maand:

Mijn langverwachte THIEF bij Eidos Montreal! Daarnaast keerde ik ook terug naar Dishonored met de The Knife of Dunwall DLC. Een stealthy maandje dus.



Jan

Graddus



Ging deze maand naar:

Nederland - Roemenië. Normaal haat ik dat boerencarnavalsfeertje bij wedstrijden van Oranje, maar hé; de kaartjes waren gratis, want op straat gevonden!

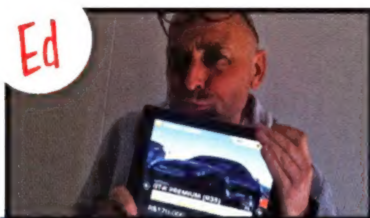
Samuel



Beet zich deze maand vast in:

Een nieuwe hobby: DJ'en! Maar voordat het daadwerkelijke draaien van de plaatjes begint, eerst even alle theorie opzuigen.

Ed



Was deze maand eindelijk:

Weer eens aan het gamen. M'n nieuwe iPad is een heerlijk apparaatje voor die 'effe-tussendoor-spelletjes'. En Real Racing 3 is wat dat betreft absoluut buitencategorie!

Ondertussen...

Was deze maand trots op:

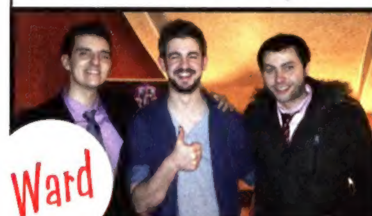
De internationale lof voor recente Nederlandse games. Zeer terecht, met meesterwerkjes als Ridicilous Fishing, Ibb and Obb en Toki Tori 2. Leve het gele oranje!



Jurjen

Dronk deze maand:

Een biertje met mijn favoriete StarCraft II shoutcast duo Tastetosis. Dankzij al die tripjes was ik sowieso bijna niet thuis de afgelopen weken. Zo voelt het dus om Jan te zijn.



Ward

Stond deze maand:

Voor het eerst in acht jaar weer eens op de lange latten! Gelukkig werkt 't met skiën net als bij gamen en neuken; dat verleer je niet.



Florian

Tjeerd



Speelde deze maand voor:

Verpleegster en huishoudster. Mijn vriendin was geopereerd en zodoende moest ik schoonmaken, koken en verzorgen. Mijn vriendin leeft nog en het huis staat nog. Missie geslaagd.

JJ



Speelde met lichte tegenzin:

Een game waarvoor je slechts drie hersencellen nodig hebt om 'm uit te spelen. Des te beter, want zo kon ik de overige zes gebruiken om de aan/uitknop op de afstandsbediening te traceren.

Wouter



Was deze maand dolgelukkig:

Omdat mijn Halo Reach Legendary Edition Noble Team statuette m'n privéverhuizing overleefd heeft! Dank de Forerunners...

Wordt vervolgd...

LACHSPIEGEL

Geloof het of niet, maar er waren tijden dat het absolute hoogtepunt van een gemiddeld attractiepark de zaal met lachspiegels was. We hebben het dan over de jonge jaren van Ed (check 't maar eens bij je overgrootopa of in de bijbel) en toen onze eindbaas ontdekte dat er een soort van 'lachspiegeloptie' op zijn nieuwe iPad zat, was ie dan ook meteen verkocht.
Ach, we hebben Ed maar effe z'n gang laten gaan. Het was zo mooi om te zien hoe die ouwe baas zich voor heel even weer helemaal jong voelde...





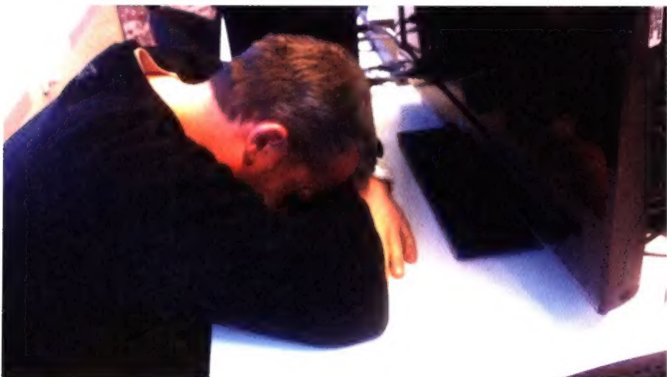
HUILSPIEGEL

Tja, daar kun je op wachten als je je auto in een achterstandswijk parkeert... voor onze redactie dus. Terwijl Florian z'n bijdrage leverde aan PU LIVE is er vermoedelijk een dikke proleet met z'n gejatte boodschappenkarretje vol chips, pizza's en kratten bier tegen de zijspiegel van z'n auto gelopen. Hetzelfde was al eens eerder met onze redactiebolide gebeurd, dus die verhuizing naar de Richard Holkade, ook wel het Beverly Hills van Haarlem genoemd, kan ons niet snel genoeg komen.



VERLOREN FINALE VOOR JJ

Jullie weten vermoedelijk dat JJ heeeeeel goed is in FIFA, en dan hebben we het echt over de subtop van Nederland. De hardcore PSV-fan ('je hoeft dus geen verstand van voetbal te hebben om goed in FIFA te zijn', aldus Maarten) toonde zijn skills afgelopen maand tijdens het FIFA Ultimate Team toernooi dat EA had georganiseerd, exclusief voor gamejournalisten. JJ verloor uiteindelijk de finale met één doelpunt verschil van de nummer 3 FIFA-speler van Nederland, een gast die vroeger ooit wel eens een stukkie had geschreven voor een vage website. 'Dat noem ik dus geen journalist', knarsetandde de man die nogal slecht tegen z'n verlies kan. Goed opgevoed als ie is, liet JJ de beeldschermen overeind staan, maar getuigen meldden dat hij na afloop van de finale een PS3-controller inleverde waarvan de handgrepen naar boven wezen...



SNOW OF PANDARIA

Staand naast een goedlachse inwoner van Pandaria leek er nog geen vuiltje aan de lucht. Wij noemen zo'n foto dan ook een 'pand voor de brand'-plaatje. Ward kon namelijk niet vermoeden dat het buiten de Parijse studio inmiddels zo hard was gaan sneeuwen dat het verkeer in heel Frankrijk volkomen vast was komen te staan en de treinen naar Nederland niet meer reden. Het bleken de ingrediënten voor een dramatische reis, die uiteindelijk leidde tot een kotspartij onderweg naar Washington.
Confused? You won't be after reading... Smorgasbord!



UIT DEN OUDEN DOOSCH

We zijn inmiddels al druk bezig met voorbereidingen voor ons jubileumnummer dat later dit jaar verschijnt ter ere van ons twintigjarig bestaan.
Veel ideeën bevinden zich nog in het vage stadium, zoals bijvoorbeeld: 'iets met hot shots uit de game-industrie'. Wat dat precies gaat worden, is dus nog een vraag, maar ik vond in mijn Ouden Doosch in ieder geval het 'hotste shot' uit de game-industrie gefotografeerd met een PU in z'n handen. Doe dat maar eens na!
ED



YO! POST!



brief van de maand

LADY HUNTER

Hoi iedereen,
Ik ben een fanatieke girlgamer en laatst kwam mijn lievelingsspel uit. Monster Hunter 3 Ultimate voor de 3DS. Natuurlijk heb ik dit pareltje meteen gekocht. Wat een fantastisch spel is het!
Ik weet nog hoe ik voor het eerst met de reeks begon op de PSP. Ik zag een dinosaurus op de verpakking en was meteen verkocht. Toen moest ik voor m'n eerste missie herbs gaan plukken op een sneeuwberg. Geen probleem dacht ik... staat er ineens een mega grote tigrex voor m'n neus WAAH!
Ook in dit spel hebben ze weer een paar van die momenten erin zitten. Maar dat maakt het spel alleen maar leuker en spannender. Ook leuk is cha-cha dat manneke dat je beste vriend wordt in het spel... alhoewel hij me de vorige keer flink liet stikken toen ik aan het vechten was met de lagiacrus. Al m'n potions waren op en ik zat aan m'n laatste continue, maar ik stopte niet ik zag het monster namelijk hinkelen, het teken dat het bijna eraan is, dus volgen die handel! Met m'n laatste beetje health was ik daarom ook enorm opgelucht dat het dier ineens neerging, dat gevoel dat je dan krijgt wanneer zo'n reus na een lang gevecht eindelijk neergaat.



Ik kan het dan ook niet laten om m'n character een vreugdedansje te laten doen na een moeilijke jacht. En nee ik ben geen dierenbeul (dus Peta geen boze brieven dank u) en ik haat jagen maar Monster Hunter is gewoon een spel over een dorpje mensen dat zich moet verdedigen tegen enorme monsters.
It's kill or be killed.
Graag spoor ik alle mensen aan om deze game te kopen. Niet twijfelen! Gewoon doen!
Van de vrouwelijke Hunter,
Marouschka

Inderdaad, het is een kill or be killed, dog eat dog world out there... in Monster Hunter. Ed kan zich echter nog een tijd herinneren dat men ook in de echte wereld kans liep om opgevreten te worden door prehistorische monsters. Als hij onderweg was naar het 'Amsterdamse badhuis' (ja, wij weten het ook niet), dan moest hij de enorme zwart-witte poten van mammoeten en megasaurussen ontwijken. Wat een wereld...

BEARD OF WARS: KONTGEZWEL

Lieve Wouter,
Ik ben Joep en ik heb nog bijna geen baardgroei. Toen ik afgelopen vrijdag 20 jaar werd, kwam Gears of War uit. Gears of War waar ik al die tijd vol smart op heb zitten wachten.
Toevallig weet ik van een vorige YO!POST! dat jij ook een Gears fan bent, en mijn vraag is daarom: Weet jij waarom ze hebben besloten Gears om te toveren tot een kontgezwel? Ik zal iets concreter zijn.
Wat is jou mening over de volgende dingen:
Multiplayer. COG tegen COG (In plaats van Locust tegen COG) Ze hadden de character skins uit 3 toch wel een beetje kunnen oppoetsen en in Judgment kunnen zetten? Ook het feit dat er kontweinig online character skins zijn, is turbo gay. Had Thrashball Cole er minimaal in gedaan.
Één Primary wapen. Waar je eerst kon kiezen uit een Gnasher of een Sawn-Off plus een Lancer of een Retro of een Hammerburst.
Geen executions meer online. Dat was toch een beetje dat rauwe van Gears of War wat uniek was? Ik bedoel hoe episch was het om een COG soldaat zijn arm er af te rukken om hem er vervolgens mee dood te slaan?
Een paar game modes (waar je alleen bij de season pass er twee extra krijgt) Geen King of the Hill en Annex (en nog een paar geloof ik).
Geen Horde. Een paar Multiplayer-maps. Survival tot maximaal wave 10 (waarbij Scout zwaar underpowered is). **Geen granaten op muren kunnen taggen. Maar een paar normaal unlockable weapon skins** en de rest moet je gewoon vet voor betalen. **En dat alle ribbons (nu gibbens) en de rest in het Nederlands zijn.** Er zit nu een ribbon tussen die "boomhutrover" heet. Really? **Geen active reloads meer. Dubbel XP bij de season pass.**
Maar genoeg geklaagd want er is ook ruimte voor positiviteit. De game type Overrun is tof evenals de singleplayer. Het leveldesign is weer heel nice en ook dat drie sterren systeem is leuk en uitdagend. Tegen de tijd dat deze brief gelezen is, ben ik al aan het kwijlen bij BioShock Infinite en hoef ik me hier eigenlijk niet meer druk om te maken. Daarnaast wil ik jullie bedanken voor het dragelijk maken van de ellenlange colleges die ik elke woensdag heb.
Groeten,
Joep Steenbergen | Den Bosch



Beste Joep,
Check verderop in deze PU onze multiplayer-bespreking van Judgment en je zult zien dat we wat betreft veel dingen op één lijn zitten.
En dan de veel dringendere kwestie, namelijk je baardgroei. Maak je geen zorgen: dat komt wel zodra je meisjes begint te ontdekken. Je weet wel, die piepende, langharige wezens die een andere plee gebruiken.
Groeten,
Wouter

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrift. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.

STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

HUMOR OM TE LACHEN

Wouter,
Zeg mankerelvent,
Wat ben je nou aan het doen? In een van de eerste PU's van 2013 schrijf je iets schokkends. Hans Teeuwen kan je waarderen, South Park vind je geweldig en Family Guy is.... kut! Enigszins hipster, maar nog wel te accepteren. Je probeert soms nou eenmaal een afwijkende mening te vormen. Ergens moet je je als mens kunnen onderscheiden.
Toen was het 22 maart. Jan citeerde een cabaretier. Het intellectuele eigendom van Youp van 't Hek werd op tafel gekwakt als een natte handdoek in een plas omgevallen bier, wat naar mijn mening wel grappig was. Jij vond het niet leuk. 'Dan kies je toch een andere cabaretier dan Youp.'
Hier vormt zich een soort paradox. Familiy Guy is te random en South Park is cool. Een logische redenatie zou vervolgens zijn dat Hans Teeuwen te random is en Youp van 't Hek de betere grappenmaker is. Vervolgens draai je dit compleet om. Hans Teeuwen is cool en Youp is niks? What just happened? Is dit een doordachte hipster-truc of is het slightly ignorant?
Ga zo door met de geweldige items PU Live en Yo!Post!.
Groet,
Wessel

Tja, als we toch eens gevoel voor humor gaan proberen te analyseren... Dat is ongeveer hetzelfde als proberen het tijdloze charisma van Ed in een potje te stoppen. Wouter vindt het gebruik van het woord 'mankerelvent' overigens heel treffend, maar hipster iets minder.



★korte★korte★VRAAGJES★korte★korte★

Hey gasten van de PU,
Ik heb een aantal vragen die een antwoord nodig hebben.
Ein: Waarom is Call of Duty Declassified nog niet in de PU gereviewerd?
Al drie PU's lees ik in de Powerspy dat het zo'n kutspel is en ik zie nergens een review! Ik had die schijtgame dus gehaald op dag van release en het is de grootste kutgame die ik ooit heb gespeeld!
Maar ik wil dus weten of dit de grootste schijtgame is die de PU ooit heeft gereviewerd. En waarom is deze game nooit gepreviewerd? Voordat die game uitkwam, riep vrijwel iedereen in de gamemedia dat het een systemseller voor Sony zou worden...
Zwei: De laatste paar PU's valt het me op dat Opnieuws en de Powerspy wel errug kort zijn. Twee A4'tjes met moeite!
Normaal kan ik tijdens het kakken niet eens de Powerspy uitlezen en nu kan het twee keer! Ik ben van slag en uit m'n ritme hierdoor en heb korter plezier van de PU :(
Drei: Ik heb Persona 4 Golden gekocht voor de PS Vita maar ik vind het toch niet zo tof. Ik ben niet zo'n fan van heel dat schoolsfeertje en irriteer me mateloos aan de Engelse voice overs...
Is er een andere toffe RPG (op komst?) voor de Vita die wel een boeiend verhaal heeft?
Vier: Van welke game is IDDQD en IDKFA een cheatcode?
Groeten, **Niels**

Ein: Call of Duty: Declassified is in ieder geval de grootste kutgame die we NIET 'gereviewerd' (zoals jij dat zo leuk schrijft) hebben. Maar dat vroeg je niet, hè? Nee, dat vroeg je niet...
Zwei: Scherp van je! En knap gemeten ook aan de hand van schijtbeurten. Maar het is niet zo dat de PU korter is geworden, we gebruiken die pagina's alleen voor interessantere shit.
Drei: Toen Wouter dit hoorde, verslikte hij zich in zijn White Russian, waardoor hij eruit zag alsof ie was afgelebberd door een kwijlende rottweiler.
Vier: DOOM natuurlijk. Het is trouwens ook de combinatie waarmee Jan de kuisheidsgordel van z'n vrouw kan ontgrendelen.

Ik heb een paar vraagjes,
1 Heeft een van jullie wel eens van *Puzzle Pirates* gehoord?
2 Zou iemand dat spel kunnen reviewen?
3 Is het trouwens al bekend of je moet betalen om online te kunnen met de PS4?
4 Hebben jullie *Zero Dark Thirty* en *The Master* gezien?
Groeten, David Idenburg

① Ja
② Nee
③ Ja
④ Ja

mail je vragen naar yopost@powerunlimited.nl

Het leven is kut, alleen de graphics krijgen een dikke voldoende.

YO! ART

Yow gasten van de PU,
Jullie zeiden in de vorige aflevering dat jullie wel wat meer aan de muur wilden zien en dus hier deze foto van mijn olieverfschilderij van claptrap. Helaas gewoon een foto van het schilderij want het is een schilderij en ik kan hem dus moeilijk scannen.
Dus ga zo door en ik blijf zeker nog heel lang lid.
Jeroen Kleinrensink

Hoewel wij Claptrap een irritante KUTROBOT vinden, is dit een heel vet schilderij! Kudo's, Jeroen!



YO!POST! OP PU-TV

Vind je twee pagina's Yo!Post! per maand niet genoeg? Check dan elke woensdag Yo!Post! op PU-TV onder de ondeskundige leiding van Maarten en Wouter.



KULUM



Twitter @tjeerdlindeboom

Op reis naar:
De redactie en Madrid



Speelt:
StarCraft II en Bayonetta





In Kulum vertellen de PU redacteuren over dingen die ze bezighouden, en op JJ na is dat meestal in positieve zin. Voor Tjeerd is dat niet zo moeilijk; die kan overal blij van worden. Zo werd hij laatst vrolijk van een dikke baby met een hazenlip en moest hij lachen om een wortel die op een piemel leek.

MADRID

Barcelona is voor Nederlanders de populairste Spaanse stad, vooral vanwege strand en voetbal, maar mocht je de kans krijgen, ga dan eens naar Madrid!
Ik ben tegenwoordig regelmatig in Madrid te vinden (mijn vriendin woont daar) en ik ben danig verliefd geworden op die stad. Het is de Koninklijke stad van Spanje en dat is te zien. Alles aan Madrid is majestueus; de gebouwen zijn groots, de boulevards prachtig en het weer is er vaak erg goed. En mocht je in de buurt zijn, ga dan eens langs Parque del Buen Retiro, voor mij het mooiste park ter wereld. Oh ja, nog een inside tip van mijn vriendin: mocht je met de auto zijn; de bergdorpjes rondom Madrid zijn heel charmant, perfect voor een dagtrip!



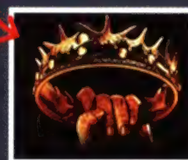
WIELRENNEN

Na die dramatisch druilerige horrorwinter waarin ik soms geen idee had hoe de zon er ook alweer uitzag, is de lente eindelijk begonnen! En dat betekent voor mij driewerf hoera voor het wielerseizoen.
Als je iemand probeert uit te leggen wat je nou precies leuk vindt aan wielrennen, is dat niet makkelijk; het blijven 150 man-



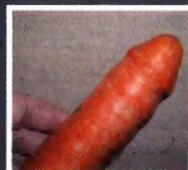
nen met geschoren benen in een strak pakje op een fiets. Maar er kleeft iets magisch aan het hardfietsen. Het afzien, de passie, de tactiek, het teamspel afgewisseld met man tegen man gevechten waarop het op inhoud en doorzettingsvermogen aankomt, en dat allemaal tegen schilderachtige decors. Ik hou ervan, ook al duiken de dopingverhalen op als genitale wratten uit een hoerenfoef.
Dus, zodra de temperatuur weer een beetje z'n best doet, pak ik mijn racefiets en kan ik op een zonnige zaterdagmiddag effe in mijn strakke wielerbroek op de koffie bij Ed [M'n vrouw kan niet wachten - Ed].

KIJKT MOMENTEEL



GAME OF THRONES

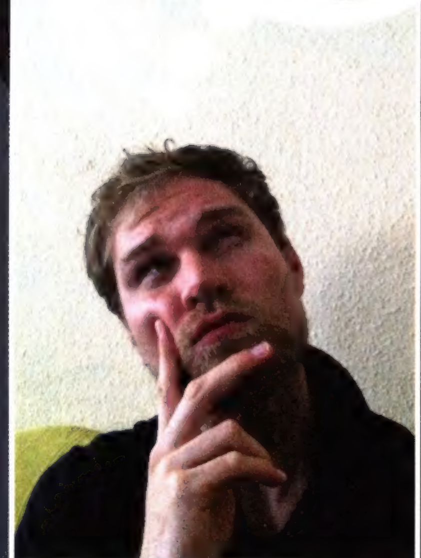
Sinds april is Game of Thrones weer aan de gang. Eindelijk! Als ik naar Game of Thrones zit te kijken, verbaas ik me er wel eens over dat ik naar een serie kijk. Het zit zo bomvol fantastisch acteerwerk, prachtige decors en heeft zo'n beresterk verhaal, dat het om te smullen is. Mocht je dit nog niet hebben gezien? Shame on you en ga een dvd-boxje halen! Maar er zijn nog veel meer dingen waarover ik uren kan praten. Heb ik bijvoorbeeld al eens verteld over die keer dat ik een wortel zag die op een piemel leek..?



GAME PC

Mocht je PU LIVE hebben gezien, dan zul je weten dat ik bezig ben met het samenstellen van een nieuwe game PC. Ik zit al een paar jaar zonder en ik ben het gaan missen. Shooters hoor je met muis en toetsenbord te spelen en voor een lekker RTS'je haal ik mijn neus ook niet op.
Dat gemis is gaan knagen, zit in mijn hoofd genesteld en dus moet het gebeuren! Het nadeel van het bouwen van een eigen PC is dat ik er dan gelijk, voordat ik eraan begin, alles vanaf wil weten. Dus ik zit elke dag met moederborden, chipsets, geheugen- en videokaarten in mijn hoofd. Maar straks heb ik me toch een bakbeest op mijn bureau ronken! Boooyaaahhh!

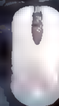





IT'S COLD AT THE TOP.
STEELSERIES FR
BLUE
WINNING BY DESIGN.


QCK
Smooth, professional grade surface
performance.


SIBERIA V2
The most
gaming
50mm drivers, noise-


SENSEI [RAW]
An amazing mouse built for comfort
and performance. Easy customization
with SteelSeries Engine.

Power Spy

● De totaal mislukte launch van SimCity bezorgde de Powerspy deze maand een shitload aan inkoppertjes. En die gaat hij deze maand stuk voor stuk in het netje werken.

● Want hé, als EA denkt makkelijk te kunnen scoren, dan kan de Powerspy het ook.

● Dus, ken je die grap van die game die online ging? ... Hij ging niet.

● Will Wright was bij het ontwikkelen van de database achter SimCity dus goed Wrong.

● Een Amerikaanse website maakte naar aanleiding van SimCity-gate een top 5 slechtste launches ooit, afgezien van SimCity dan.

● Dat was lang zoeken...

● EA noemde de mislukte launch van SimCity 'dom'.

● Goh, de Powerspy zou willen dat Ed ook alleen maar 'dom' zei als hij zijn stukjes niet op tijd bij hem inleverde...

● Wat is de overeenkomst tussen SimCity en Wouter?

● Ze komen beide wat traag op gang.

● Waar maken al die SimCity fans zich nu zo druk om? Het heeft tig jaar geduurd voordat dit deel uitkwam. Dan kun je toch ook nog wel een weekje extra wachten tot hij online opstart?

● Gelukkig dat JJ geen PC-games speelt. Het opstarten van SimCity in de eerste week na de launch had hem op zeker een paar duizend euro aan vandalisme gerelateerde schade opgeleverd.

● En als JJ iets kapot maakt, krijg je het, in tegenstelling tot de servers van SimCity, nooit meer heel.

● Okay, de laatste inkopper dan.

● Een aantal SimCity-spelers hebben geklaagd over pathfinding bugs in de game.

● Zielige types zijn het. Kunnen ze eindelijk online, is het weer niet goed.

OPNIEUWS

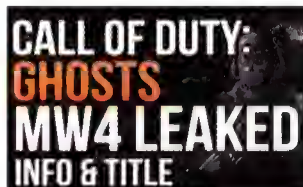
Niets is zo lek als de game-industrie

Gelekt mijn aars!

Als je op PU.nl het woord 'gelekt' in het zoekvenster typt, dan kom je ongeveer alle Live Shows en nieuwsberichten tegen die we ooit gemaakt hebben. Vooral de laatste tijd lijkt alle info over games 'gelekt' te zijn, want dat maakt het extra spannend, ofzo?

door **Wouter**
twitter.com/WouterBrugge

'Thief screens gelekt', 'Blizzards Project Titan info gelekt', 'Assassin's Creed IV map gelekt', 'Foto prototype PS4-controller gelekt', 'Slipje Jade Raymond doorgelekt'; het houdt maar niet op met



al dat gelek in deze industrie! Ik sta echt op het punt om alle variaties op het woord 'lekken' voorgoed te verbieden op onze site, want allebafcockers wat is dat een bullshit, zeg.
Om een of andere reden is nieuws veel boeiender als het niet op normale wijze z'n weg naar sites vindt, dus doen slimme marketingrakkers maar net alsof het 'per ongeluk' door de mazen van het net geglipt is. Dat een of andere duistere, shifty knakker met een dievenmaskertje op de informatie, goed verstopt in z'n lange potloodventersjas, naar buiten heeft gebracht. Dan voelt zo'n nieuwtje lekker spannend, alsof je kijkt naar iets wat je eigenlijk niet mag zien. Mensen reageren hier blijkbaar op, schapen die we zijn, en uitgevers genieten van de extra aandacht.
Althans, deze complottheorie is puur gebaseerd op mijn paranoïde brein... maar dat neemt niet weg dat ik vrijwel altijd gelijk heb. Want, laten we wel wezen, zelfs een badkuip gemaakt van één laag jute is nog niet zo lek als deze industrie momenteel is. Maar goed, het magische effect dat

"Naar mijn smaak is Mr. Iwata een behoorlijk slechte directeur."



Marktanalist Michael Pachter vergeet voor het gemak even de uiterst belangrijke rol die Iwata heeft gespeeld in het - door Pachter nooit voorspelde - megasucces van Nintendo DS en Wii

het woord 'lekken' momenteel heeft, kan nooit standhouden. En op het moment dat mensen er niet meer intrappen, heeft het geen zin meer om het te gebruiken. Dan moeten de slinkse mensen van de marketing iets nieuws verzinnen om beïnvloedbare zieltjes te lokken. Ik stel het woord 'druipen' voor. 'Halo 5 gedruipt.'
Hhhmm, dat klinkt best aardig, toch?

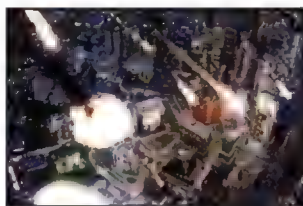
Leert de industrie het nooit?

ServerCity ellende

De hele wereld zat te wachten op SimCity. Lekker bouwen en knutselen. Eén probleem: bouwen was er de eerste dagen niet bij, want de servers werkten niet. Je kon echt he-le-maal niks omdat de game alleen werkt als de PC online is.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Ik kan me er, zelfs weken na het voorval, nog steeds kwaad om maken. Helemaal omdat het niet de eerste keer is. We hebben voortdurend te maken met games die ons dikke MP's en online services beloven... die het op de dag van



de launch dus niet doen. En dan heb ik het niet over lag, maar echt over een dik zwart scherm voor je mik.
EA heeft er een handje van, want met de laatste Battlefield ging het ook al zwaar mis. En vers in het geheugen ligt nog het Error 37-drama van Blizzards Diablo III.
Telkens weer melden publishers dat ze verrast zijn door de grote toeloop op dag één, en dat dit de servers heeft overbelast. Ik vind dat een nonargument deluxe. Een enorme toeloop is toch wat je wil? Daar doe je het toch voor? Je hebt ons toch niet voor niks maandenlang lopen bombarderen met teasers zodat we die game meteen gaan halen? En dan beloon je je achterban met deze slappe shit en dito excuses.
Okay, EA heeft de boel inmiddels alweer een tijdje op orde, maar mijn vertrouwen in online gaming en dan met name de houding van de industrie op dit vlak, heeft weer een flinke knauw opgelopen. Terwijl iedereen dus roept dat ze in de toekomst graag álles online willen doen om zo de industrie te redden...

54 consoles

Baas boven baas

Ik mag toch zeggen dat ik een behoorlijke verzamelaar ben van games en goodies, maar er zijn natuurlijk altijd 'bovenbazen'.

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Neem 16bitghost (althans, dat is zijn YouTube naam). Deze gast heeft maar liefst 54 gameconsoles verzameld door de jaren heen. De meeste staan opgesteld in een epische tv-kast zodat hij ze - na wat geswitch met een kabel - binnen no time up & running heeft. Daarnaast beschikt de man over tientallen controllers en honderden, zo niet duizenden games.
Check hier een filmpje: http://www.youtube.com/user/16bitghost?ob=0



twitter.com/janmeijroos

Bye Bye Riccitiello



De grote baas van EA is opgestapt. John Riccitiello hield de eer aan zichzelf (of werd onder druk gezet door de raad van bestuur, dat weet je maar nooit) en nam vorige maand ontslag.

Ik moet je zeggen dat ik weinig medelijden heb met de man. Okay, onder zijn leiding werd BioWare ingelijfd bij EA en kwam er focus te liggen op core games als Dead Space en Battlefield, maar de Amerikaan heeft ook behoorlijk wat missers op zijn naam staan.

De overname van een aantal social gamemakers is zeer, zeer kostbaar gebleken en heeft zich nog nauwelijks terugbetaald. De MMO The Old Republic - een van de duurste games ooit - is niet het beoogde succes gebleken en de herintroductie van Medal of Honor is uitgelopen op het definitieve einde van de serie. Met SimCity als laatste debacle lijkt het erop dat Riccitiello een kontschop heeft gekregen.

Met succes zo lijkt, want de aandelen van EA stegen meteen na het nieuws dat de grote roerganger opstapte. Zielig hoef je Riccitiello niet te vinden; de man krijgt twee jaar salaris mee. Ter illustratie: in 2011 verdiende hij bijna 1 miljoen dollar.

Nederlands duo scoort!

Ridicuul visspel verovert de wereld

Mijn eerste bezoek voor mijn maandelijkse 'Op bezoek bij'-serie was aan twee schoolverlaters die toen nèt het studiootje Vlambeer hadden gevormd. Inmiddels zijn Rami en Jan-Willem wereldsterren.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Toen ik begin 2011 verslaafd raakte aan Vlambeers spelletje SuperCrateBox, dacht ik 'die jongens moeten in de PU'. Toenmalig contentchef Jeroen zag er ook wel wat in. Het artikel verscheen in maart 2011. Zo werd Vlambeer een beetje de aanleiding om met de 'Op bezoek bij'-serie te beginnen.

Tijdens mijn bezoek verbaasden Rami en Jan-Willem me met hun non-commerciële insteek en eigenwijze uitspraken. Zoals deze van Rami: 'We kunnen doen wat we willen en mogen alle fouten maken. Geheel zonder financiële risico's, omdat er geen financiën zijn.'

Ze toonden me ook een eenvoudig visspelletje dat ze hadden verkocht aan een site om in hun dieet van goedkope supermarktnoedels, cola (Rami) en bier (Jan-Willem) te kunnen blijven voorzien: Radical Fishing.

Inmiddels zijn we twee jaar en een vervelende kloon van dat visspelletje verder, en is de iOS-versie van Radical Fishing dan eindelijk verschenen onder de naam Ridicilous Fishing, toch wel de ultieme uitvoering van het extreme visconcept.

De game wordt wereldwijd zeer goed ontvangen, het is op moment van schrijven internationaal zelfs, samen met de nieuwe Fire Emblem (zie review elders in PU), de hoogst beoordeelde game van 2013, met een gemiddelde op Metacritic van maar liefst 93 punten. Waarmee het ook de hoogst beoordeelde Nederlandse game ooit is (nipt boven de 91 punten van Killzone 2) en een grote hit in de Amerikaanse appstore.

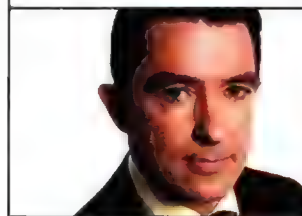
Het zou me niets verbazen als de jongens binnenkort wat duurdere noedels uit de supermarktschappen pakken.

"We bieden alleen een refund aan bij exceptionele omstandigheden."

Is 'de game werkt niet' niet exceptioneel genoeg voor EA Origins helpdesk?



"Als er minder Wii U's worden verkocht, dan worden er ook minder games verkocht."



Ubisoft Europe baas Alain Core heeft goed opgelet tijdens de rekenles op school

Kleine grote man denkt aan pensioen

Kan Nintendo wel zonder Miyamoto?

Miyamoto is zestig jaar en heeft aangegeven soms aan zijn pensioen te denken. We vroegen Jurjen of Nintendo de man die ons zoveel fantastische games heeft gebracht wel kan missen.



door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

De dag dat Miyamoto bij Nintendo vertrekt (over een jaar of zes denk ik), zal de man de hemel in worden geprezen alsof hij al dood is, en kan Nintendo meteen beginnen met de nieuwe lijn Miyamoto-classics om toppers als Donkey Kong, Super Smash Bros. en The Legend of Zelda voor de zoveelste keer te verkopen.

Verder zal er niet zoveel veranderen, behalve dat sommige games nét even dat kleine stukje magie missen dat eraan werd toegevoegd door Miyamoto, als kritische en bemoeizuchtige volger van Nintendo's ontwikkelteams (de rol die hij de laatste jaren voornamelijk vervulde).

Aan de andere kant zal er door het vertrek van Miyamoto, Tezuka en de andere 'ouwe jongens' van Nintendo meer ruimte ontstaan voor eigenzinnige fratsen van wat jongere meesters als Koizumi (naar mijn smaak de nieuwe Miyamoto) en Aonuma, en dat hoeft voor Nintendo-gamers nog niet eens zo verkeerd uit te pakken.

Power Spy

- Hideo Kojima heeft een oplossing voor de commerciële risico's die publishers vandaag de dag lopen vanwege de hoge kosten bij het ontwikkelen van hun games. Hij wil voortaan eerst een pilot online zetten, zodat je weet waar de game over gaat en hoe het speelt. Als de game goede reacties oplevert, kan de developer 'm afmaken.
- De Powerspy weet dat de Japanse game-industrie wat achter loopt, maar heet dit niet gewoon 'een demo'?
- Ken je die grap van die geheime trip naar Assassin's Creed: Black Flag? Die was niet geheim.
- Alle niet uitgenodigde media hadden het nieuws over de piraten sneller online staan dan de media die in Dusseldorf aanwezig waren. Wat dus meteen de vraag opwerpt of het nog wel een voordeel voor de pers is om aanwezig te zijn bij zo'n event.
- De Powerspy weet er één: het eten tijdens perstrips is doorgaans tien keer beter binnen te houden dan op de redactie en de borden zijn fris afgewassen.
- Alleen Wouter vindt schone borden geen voordeel.
- Hij vindt dat de restjes van de vorige maaltijd vaak een extra smaakervaring geven...
- Een Deens nieuwsprogramma op TV gebruikte onlangs bij een item over Syrië per ongeluk als achtergrond een screenshot van Assassin's Creed.
- Nu is de Powerspy toch wel benieuwd welke achtergrond die Denen gaan gebruiken als ze een item over Assassin's Creed gaan maken.
- Analist en über Glazen Bollen kijkert Michael Pachter heeft de nieuwe Xbox uitgeroepen tot de winnaar van de next-gen oorlog.
- Dat is knap voor een console waarvan niemand weet wat hij kan.
- Maar goed Michael Pachter lult nog meer onzin dan Ward met een liter wodka achter z'n kiezen.

Power Spy

- De PS Vita is in Japan flink in prijs verlaagd.
- In Europa geldt die daling voorlopig alleen nog voor onze waardering.
- Grap van de maand tijdens de Assassin's Creed: Black Flag persconferentie: 'De eerdere delen van Assassin's Creed lagen ook in de Pirate Bay hoor.'
- Jan heeft ooit geroepen dat hij pas ging stoppen als gamejournalist als Thief 4 zou uitkomen. En dat gaat in 2014 dus gebeuren.
- De KLM heeft inmiddels voor de periode na de release een winstwaarschuwing afgegeven.
- Vrij snel na de aankondiging van de nieuwste Thief, was er een trip naar Eidos Montreal, waar Jan de game kon checken.
- Hij had al aangegeven desnoods naar Canada te willen zwemmen om het spel te kunnen bekijken.
- Jammer dus dat zijn vlucht niet werd geannuleerd.
- FIFA 13 wordt met de maand realistischer. Ook hier kan Barcelona niet van Real Madrid winnen.
- Tomb Raider heeft het leven gered van een Amerikaanse jongen. Deze grote fan van de serie wilde zelfmoord plegen, maar toen hij hoorde dat er gewerkt werd aan een nieuwe Tomb Raider, besloot hij daarvoor verder te leven.
- Hoe kut moet het voor die gast zijn geweest dat het spel een paar keer werd uitgesteld.
- De Powerspy is ook blij dat hij geen fan van Aliens: Colonial Marines was...
- Of SimCity. Sorry, die moest ook nog effe...
- Als jullie dit lezen, is de PU-redactie nèt verhuisd naar een prachtig nieuw pand.
- Voor Wouter was 't een eitje. Die had na de vorige verhuizing nog helemaal niks uitgepakt

OPNIEUWS

De botte bijl van Disney

Einde voor Star Wars 1313?

Het was de laatste tijd erg stil rond Star Wars 1313. Te stil. En wat velen al vreesden, werd afgelopen maand bewaarheid: LucasArts is niet meer.

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Met de overname van het imperium van George Lucas werd Disney ook de baas van LucasArts, en dat was een ontwikkeling waar veel gamers hun bedenkingen bij hadden.

LucasArts zelf heeft het de laatste jaren moeilijk gehad, en alle hoop was dan ook gevestigd op die ene game: Star Wars 1313.



Nu heeft Disney LucasArts gesloten. De volledige focus qua games ligt op Disney Infinity, de Skylanders concurrent die hoogstwaarschijnlijk net zo'n kassucces gaat worden. Maar wat gebeurt er met Star Wars 1313?

Als Disney slim is, laten ze het core team achter die game - als dat team überhaupt nog bestaat en niet inmiddels elders een baan heeft gevonden - een nieuwe studio beginnen om, met een extern contract met Disney, het spel af te maken. Want eerlijk is eerlijk, die game zag er gruwelijk goed uit. Het zou toch eeuwig zonde zijn als zo'n spel nooit het licht zag? Maar voor hetzelfde geld (bij wijze van spreken dan), pakt Disney haar verlies en is het over en uit voor Star Wars 1313.

Ergens kan het ik wel begrijpen. LucasArts is een raar bedrijf dat games afraffelde (The Force Unleashed II), games helemaal niet afmaakte (die Indiana Jones Euphoria demo) of middelmatige games afleverde. Alleen de LEGO-games, die werden uitbesteed bij Traveler Tales, waren goed. LucasArts heeft het dus over zichzelf afgeroepen, maar toch is het jammer dat er weer een household naam uit de industrie verloren gaat.



Vervolg Deus Ex: HR in de maak

Nu de Director's Cut van Deus Ex: Human Revolution out of the bag is (zie pag. 46 in deze PU), is het een mooi moment om mijn Glazen Bol eens naar de toekomst van deze toffe serie te vragen.

Volgens mijn brute bolletje wordt er hard gewerkt aan de opvolger maar hij ziet voorlopig nog geen officiële onthullingen (de komende maanden zal Thief de focus van Eidos Montreal zijn). Pas eind 2013, begin 2014 mag je een eerste aankondiging vanuit Canada verwachten...

Opmerkelijke gelijkenis

Porno-acteur als held in AC IV?

Developers halen bij het modelleren van hun personages vaak inspiratie uit het dagelijks leven. Maar de gelijkenis van Black Flag-held Edward met een bekende pornoacteur is in meerdere opzichten opvallend te noemen.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Veel gamepersonages hebben het gezicht meegekregen van een van de developers zelf, of van hun vrienden en familieleden. Soms halen de studio's hun inspiratie echter bij gezichten van bekende acteurs. Maar pornoacteurs? Dat is nieuw.



En toch, als je Black Flag-hero Edward Kendal (links) bekijkt, dan vertoont hij een opvallende gelijkenis met pornoacteur Evan Stone (rechts) die de hoofdrol speelde in de duurste pornofilm aller tijden 'Pirates XXX'.

Het zal toch niet zo zijn dat deze uiterst... eeeh... talentvolle man de favoriete acteur is van Ubi-topvrouw (en Jan z'n secret crush) Jade Raymond?



Eindelijk het échte verhaal

Pauline redt Mario!

Eigenlijk ging het in een van de eerste verhalende actiespellen ooit al goed mis. In de speelhalhit Donkey Kong (1981) moet het drukke mannetje (Mario) het passieve meisje (Pauline) redden uit de klauwen van de brute aap (Donkey Kong).

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Leuk beeld om je kinderen mee te geven: de man is een actieve held, de vrouw is passief en blijft op haar plek. Terwijl kids thuis ook wel zien dat het andersom is, als papa weer eens zit te gamen terwijl moeder het huis schoonmaakt, eten kookt en haar lichaam insmeert met welriekende oliën om de man uit zijn passiviteit te wekken.

Om de boel recht te zetten maakte een toegewijde vader onlangs voor zijn driejarige dochtertje een nieuwe versie van het spel. In deze mod van Donkey Kong zijn de rollen omgedraaid, en moet je dus met Pauline in actie komen om de passieve Mario te redden. Naar mijn smaak een veel overtuigender voorstelling van zaken. Het wachten is op Super Pauline Galaxy.





COMMENTAAR JURJEN

twitter.com/JurjenT

Begin NFC op Wii U stelt teleur

De NFC-mogelijkheden van de Wii U spreken zeer tot mijn verbeelding. Dus vind ik het behoorlijk teleurstellend nu ik zie wat Nintendo er in eerste instantie mee gaat doen.

Inmiddels heeft Nintendo de eerste toepassing voor het NFC-vierkantje op de Wii U GamePad aangekondigd: het wordt in de downloadable game Pokémon Rumble U mogelijk om kleine, apart verkochte Pokémon-poppetjes tegen het vierkantje te drukken om die figuurtjes als Skylanders in je spel te laten ploffen. Het poppetje onthoudt ook je vorderingen in het spel.

Een aardig, maar wel erg voorzichtig en kleinschalig begin van iets waar volgens mij veel meer potentie in zit. En waarom zijn die poppetjes zo klein en lelijk?

Als ik de baas van Nintendo was, draaiden mijn fabrieken nu al overuren om mooie, grote, verzamelwoede aanwakkerende figurines van álle bekende Nintendo-figuurtjes te maken. Van Mario tot Olimar, van Samus tot Wario, van Ganondorf tot Medusa. Vervolgens zou ik de eerste zes poppetjes lanceren in combinatie met de minigameverzameling Nintendo All-Stars Land, en achterover leunen terwijl de miljoenen binnenstroomden. Om het plotselinge, doorslaande succes van de Wii U daarna nog eens verder op te drijven, zou ik zorgen voor 'geheime' interactie tussen poppetjes en spellen waarin ze niet thuishoren, waardoor je bijvoorbeeld een Pikmin-kaartje of -liedje krijgt als je Olimar tegen het vierkantje drukt tijdens het spelen van de nieuwe Zelda.





De enige reden dat ik hoop dat Nintendo dit soort ideeën nooit zal verwezenlijken, is mijn portemonnee.

Jason West met noorderzon vertrokken

Respawn moet vlammen op E3

De man die een jaar of twee geleden eigenhandig Infinity Ward opblies, Jason West, stapt op bij zijn nieuwe studio Respawn Entertainment.

Volgens Respawn Entertainment verlaat Jason West de studio vanwege familieomstandigheden en niet omdat hij beef had, en dat lijkt mij zeer aannemelijk.

West en Zampalla zijn twee dikke vrienden die samen een zware strijd tegen grootmacht Activision achter de rug hebben en dat schept een

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

band. Ik denk dat West het allemaal gewoon te zwaar vond worden en meer tijd aan zijn gezin wil besteden.

De druk staat ook vol op Respawn om te presteren op de E3. Je mag best een grote bek hebben tegen de gevestigde orde, maar uiteindelijk moet je ook zelf je ballen op tafel leggen.



Jason West heeft geen beef, maar lust het wel zo te zien

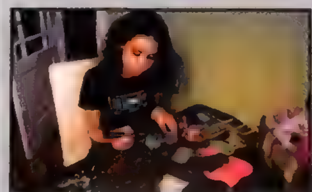
De E3 moet het moment van de waarheid worden voor Respawn. En ik heb ook het gevoel dat we iets speciaals van ze gaan zien. Er gaan geruchten dat EA een deal met Microsoft heeft gesloten voor een exclusive op de nieuwe Xbox 720. En ik zou niet raar staan te kijken als dit de game van Respawn is. Nu Halo nog niet komt, kan Microsoft prima een exclusieve FPS gebruiken.

De ideale vrouw

Amsterdamse pimpt Xbox-controllers

Toegegeven, ik ben stiekem verliefd op de nieuwe Lara en heb een geheime crush voor Ubisofts mooie managing director Jade Raymond... maar het meisje dat schuilgaat achter het pseudoniem El33ta zou wel eens mijn ideale vrouw kunnen zijn!

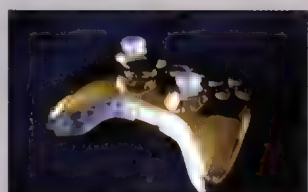
Chicks die er goed uitzien, hebben bij mij een streepje voor. Als ze dan ook nog eens fanatiek gamen zijn ze helemaal fantastisch. Maar vrouwen die er goed uitzien,



door: **Jan**
twitter.com/janmeijroos

fanatiek gamen en ook nog eens met een soldeerbout custom made Xbox 360-controllers in elkaar sleutelen, zijn natuurlijk onweerstaanbaar.

Ik viel dan ook bijna van mijn stoel toen ik stuitte op de blog van El33ta, een sexy dame die niet alleen van mode, shoppen en schoenen houdt, maar zich ook nog eens de tyfus gamet (ze bezit een berg games van heb ik jou daar) en bovendien haar eigen, custom made Xbox 360-controllers maakt.





Natuurlijk zijn er knalroze controllers te vinden op haar blog, maar check ook de chrome, Iron Man-achtige, slicke, strakke, met diverse LED-jes uitgevoerde controllers die je gewoon bij haar kunt kopen.

Deze chick is baas! Check: http://el33ta.com/

Power Spy

- Pokémon gaat ook werken met het 'Skylanders poppetjes' mechaniek. En dus kun je straks fysieke Pokémon op een GamePad plaatsen (zie hiernaast).
- Lekker dan, de Powerspy breekt bij menig verjaardag waar kids aanwezig zijn, nu al zijn nek over die kut-Skylanders figuurtjes.
- De Ouya mag dan niet de power gaan brengen die de PS4 en de Xbox 720 wel gaan produceren, de indie-console bezit wel één groot voordeel. En dat is niet eens de prijs.
- De Ouya zal namelijk geen online chat ondersteunen. En dus geen Frans geblaat meer.
- De Powerspy vraagt zich wel af hoe ze dat gaan doen bij de Ouya als de console niet aanslaat.
- Normaliter laat je hem dan 50 of 100 euro in prijs zakken. Maar dat ding kost bij launch dus 99 euro...
- Nu StarCraft 2: Heart of the Swarm uit is, heeft Ward zich weer helemaal op deze RTS gestort. Zo erg zelfs dat we bang zijn dat, als hij nu een kind zou verwekken, hij 't Zerg zou noemen.
- Ja, ook als het een meisje is.
- Twee E3's terug ontstond er nogal wat commotie rond de demo van Tomb Raider omdat Lara behoorlijk aan het kreunen was. Veel dames vonden dat vrouwonvriendelijk. Dat gekreun blijkt grotendeels weggewerkt. Lara loopt nu de hele tijd te janken.
- De Powerspy vindt dit stukken realistischer is, maar of het nou zo'n verbetering is? Als hij naar jammeren en snotteren wil luisteren, neemt hij wel een vriendin.
- Of kijkt hij een aflevering van Dokter Phil.
- En daar moet je als man echt diep voor gaan. Dan speelt de Powerspy nog liever drie keer Aliens: Colonial Marines uit op Hard.
- Of stuurt hij elke gedupeerde SimCity-gamer een persoonlijke en handgeschreven excuusbrief. Sorry, nu stop ik er echt mee.



INJUSTICE GODS AMONG US

Gemaskerde wrekers; je komt ze weinig tegen in deze nuchtere dimensie. Gelukkig is er de wereld van comics, waarin dondervikings tegen planeten met gezichten vechten en intergalactische politieagenten groene straaljagers uit hun ringen persen. En als zulke Goden clashen, zoals in Injustice: Gods Among Us, dan beeft óns universum mee.

Stel je toch eens voor dat je op een dag het NOS Journaal aan het kijken bent en... Wel, wat the friggin' fuck... Je wrijft in je ogen, kijkt nog eens goed, maar ziet toch duidelijk beelden van een knakker in een rood-blauw pak die een vliegtuig boven zijn hoofd houdt. Jawel, hij tilt gewoon een vliegtuig met z'n hánden! Je ruikt even aan je colaatje, maar daar komt geen LSD- of GHB-geur vanaf.

Dan hoor je Herman van der Zandt met z'n droge stem zeggen: 'En hier zien we hoe deze, eh 'Soep-er-man' het leven van honderden vliegtuigpassagiers redt...'

Wat volgt is het gevoel dat je had toen je in 2001 (mocht je destijds al meer gedaan hebben dan kwijlen en luiers minder wit maken) de TV aanzette en twee vliegtuigen in het World Trade Center zag crashen... maar dan keer honderd. Dat gevoel is een stukje van je brein dat wegsmelt en waarschijnlijk nooit meer solide zal worden...

WOUTER IS EEN ~~HELD~~ SCHURK

Ultraman?

Denk je eens in dat deze 'Superman' een ruimtewezen is en dat de wereld dus niet alleen in rep en roer is omdat een gast met vliegtuigen loopt te zeulen, maar ook omdat hij meteen onze 'First Encounter of the Close Kind' is. Religies storten in, hele naties flippen hem grondig de pan uit en alle mannen hebben plotseling een minderwaardigheidscomplex waar geen psychiater ze vanaf kan helpen. Één man - één superman - zorgt er eigenhandig voor dat niets op deze planeet meer hetzelfde is. Tot zover het script van *Man of Steel*.

Maar in het verhaal van Injustice wordt deze oppermachtige God onder Mensen een bijzonder kwaadaardige modderfokker door toedoen van een psycho megaterrorist. Deze gast, die zich kleedt als een clown en altijd mot heeft met een vleermuis- »





achtige man, zorgt ervoor dat alles waar Superman om geeft wordt vernietigd in een kernexplosie. Uit verdriet ontpopt de zo in-en-in braafborstige Supes zich tot een totalitaire dictator, regerend over een mensheid wiens besluitvaardigheid hij even sterk vindt als die van volgzame kinderen. Superman is een evil godheid geworden en daar wil je niet mee fucken... tenzij je natuurlijk de goedhartige Superman uit een andere dimensie bent.

Justified!

Het verhaal in de Story Mode van Injustice is extreem comicy, een verrassend geslaagde mix van verhaallijnen zoals Infinite Crisis, Kingdom Come en zelfs een tikkeltje Superman: Red Son. Eh, voor de niet comic-nerds onder ons: shit is goed en gaat ver.

Het wordt gepresenteerd op dezelfde manier als die van Mortal Kombat (9) en Mortal Kombat vs DC Universe, dus je wordt getrakteerd op in-game, verhalende cinematics die heel gesmeerd overgaan in de scherpere graphics van de battles.

Sommige confrontaties zijn nog steeds wat vergezocht en de reden waarom een Green Arrow (die geen superkrachten heeft) niet als een kikkervisje geplet wordt onder de brute kracht van een Doomsday, is niet bepaald briljant bedacht (omdat ie een PIL heeft geslikt, ffs!). Maar de rest van het verhaal is even fascinerend als een aquarium vol zeemeerminnen, waarin de superhelden serieus genoeg genomen worden om het bronmateriaal eer aan te doen.

Wat ook helpt, is dat de keelgeluiden uit de geoefende stembanden komen van, voor de tekenfilm-minnende geeks onder ons, bekende lui. Kevin Conroy (bekend van Arkham Asylum/City en de Batman cartoon uit 1992) doet Batman zoals het hoort. Alan Tudyk (Firefly, Halo 3 en King Candy uit Wreck it Ralph) spreekt Green Arrow in - net zoals in de Young Justice tekenfilm - en Susan Eisenberg gebruikt haar coole, relaxte stemgeluid om de statige Wonder Woman tot leven te wekken. Er wordt dus gepraat door diegenen die recht van spreken hebben.



weetje • weetje

Op IMDB staat dat Stephen Amell, de man uit de TV-serie Arrow, de stem doet van Green Arrow in Injustice. Maar dat is niet waar, want Alan Tudyk verdient deze credits! Hopelijk is mijn verzoek tot aanpassing van deze fout inmiddels doorgevoerd bij de Movie Database.

You've been served

Het feit dat de characters ingesproken zijn door sterke en vooral geschikte voice-actors, is bij lange fucking na niet de enige fanservice waar NetherRealm ons mee bedient.

Natuurlijk is het feit dat er 24 personages over het schijfje heen gesmeerd zijn al niet gek, maar al deze superheld(inn)en en superschurk(inn)en hebben daarbij ook nog eens hun eigen, harde, brute en karakteristieke Signature Moves. Deze zijn vergelijkbaar met de X-Ray moves van Mortal Kombat (2011) en worden op dezelfde manier uitgevoerd (douw op L1 + R1/RT + LT als je betreffende meter vol zit), maar zijn over het algemeen minder bloederig.



Maak je daarbij geen zorgen; Injustice is niet opeens little pony roze en bloedeloos geworden en de Signature Moves zullen regelmatig een 'YOUCH!!' of een 'WOOHOO!!' uit je keel lokken of je gewoon laten schaterlachen. Belangrijkste is echter dat ze perfect bij het betreffende personage passen, zorgend voor een lekkere dosis herkenbaarheid.

En natuurlijk, als Batman voor de tachtigste keer z'n Batmobile in iemands knar rijdt en Aquaman alwéér z'n tegenstander serveert

> **"Gemaakt met een onmeetbare liefde voor het DC-universum en dat voél je."**

aan die haai met z'n paardengebit, dan is het niet zo bijzonder meer, irritant misschien zelfs. Maar de stukjes zijn kort genoeg en je kunt ze prima omzeilen door je Super Meter te gebruiken om bijvoorbeeld special moves extra spicy te maken, met meestal een extra animatie als toegevoegde traktatie. Of door een combo te onderbreken met het zogenaamde Clash-systeem, waarmee je een stuk van je health vergokt om in een brute botsing der supermensen óf nog dichterbij verlies te komen óf de rollen juist om te draaien.

Beef, bitch!

In Injustice clashen Goden en dat moeten we voelen. Dit zijn geen lam geaarsde karateka's in judopakjes of softy capoeira teefjes, nee, dit zijn lui die iemand in de stratosfeer kunnen rammen of dwars door de Aarde kunnen slaan. Om dit gevoel van macht over te brengen, iets wat nogal miste in Mortal Kombat vs DC Universe, zijn er nu interactieve, des

tructieve achtergronden met (bijna allemaal) verschillende niveaus.
Een van mijn favoriete stages is de Fortress of Solitude van Superman, waarin je in de onderste verdieping in zijn alien-dierentuin komt, zoals we die kennen uit onder andere Justice League Unlimited. Hier kan je zelfs met glazen aquaria smijten waarin ruimtewezens gevangen zitten, beesten die dan verschrikt wegvliegen of -glibberen, terwijl de kristallen omgeving langzamerhand steeds verder instort. Of in Joker's Asylum, waarin je je opponent door muren kunt slaan waarachter ze nog effe een extra pak rammel krijgen van bijvoorbeeld Killer Croc, Two-Face en The Penguin in glansrijke gastrollen.
De level-transities zijn hard, stoer en genadeloos. De stages zitten nokkievol met easter eggs en andere verwijzingen. De bijbehorende interactie met de omgeving is soms grappig en andere keren gewoon 'BOOYA!'. En dit alles bij elkaar zorgt ervoor dat je, ondanks de redelijk rechttoe-rechtaan gameplay, helemaal in het DC Universum gezogen wordt.

Same dif

Het grote verschil tussen westerse fightinggames en Japanse, is alles wat NetherRealm anders doet dan, tja, de rest. Want de makers van Mortal Kombat en nu Injustice zijn de enige overgebleven westerlingen die hun vingers durven te branden aan dit nogal specifieke genre. Of kan jij er nog eentje noemen? Nee, dat dacht ik al.
Terwijl de Jappies met Street Fighter X Tekken en Tekken Tag Tournament 2 hun uiterste best doen van digitaal knokken een zo gezellig (eindelijk kan ik het kutste woord in de Nederlandse taal eens gebruiken) mogelijk gezelschapsspel te maken, zorgt de helse dev uit Chicago ervoor dat je in je eentje ook genoeg te doen hebt.



weetje • weetje

Wil je weten hoe Superman precies evil is geworden? Lees dan de comics van Injustice: Gods Among Us waarvan zes delen zijn verschenen.

weetje • weetje

Injustice kent 24 characters als je hem uit de winkels trekt, en dat is net drie minder dan het DLC-loze totaal in Mortal Kombat.

Uiteindelijk zou je veel hiervan kunnen zien als spelenderwijs oefenen voor het echte werk online, inclusief de topvermakelijke Story Mode, mocht je een fantasielobotomie gehad hebben. Maar ik ben iemand die 'gezellig' het kutste woord vindt dat Nederlanders uit hun nattige turvenbrein hebben durven toveren en loop, elke keer dat ik online ga, ernstig gevaar dat er in een woedeaanval fonteinen van bloed uit mijn oogkassen spuiten.
Ik zie het offline gedeelte daarom als een game op zich en word dit keer, net zoals in MK 9 en nog meer dan in DOA 5, weer verwend als de suikerprinses van een oliesjeik.

Strijdrad

De verwennerij begint bij 'Battles'. Deze mode klinkt eenvoudig genoeg en op z'n zachtst gezegd nogal vanzelfsprekend in een game vol matpartijen, maar het behelst veel meer dan alleen een Arcade ladder. Natuurlijk is dit er zeker onderdeel van, onder de noemer 'Classic Mode', en hierin ram je als vanouds een reeks knokkers omver, met als laatste eindbaas evil Superman, om uiteindelijk getrakteerd te worden op een op epische wijze becommentarieerd, per character verschillend 'filmpje' (lees: een aantal stukjes artwork die lichtelijk bewegen).
Maar daarnaast zijn er nog veel meer Battles te unlocken, waarin je vijf tot tien tegenstanders op rij moet verslaan. Beginnend met Villians of Heroes Only en Poisoned (Wat deze inhouden? *Zucht* Gebruik je fantasie, maat...), overgaand naar variaties zoals het pittige 'versla elke tegenstander binnen dertig seconden' tot aan het aan onmogelijk grenzende 'Versla tien tegenstanders met een kwart van je health'. Sommige zijn simpelweg irritant, sommige best cool, maar het houdt je hoe dan ook bezig als een looprad een hamster. En hey, elke doorbijter die ze alle twintig klaart, krijgt een achievement/Trophy! Dus you go, boy!!!





Ik vind die Superman eigenlijk niet zo heel bijzonder. Ik hou 's ochtends ook altijd een bus tegen met één hand.

Mini- en maxigames

Over bezighouden gesproken: de Challenge Tower uit Mortal Kombat keert terug in Injustice als S.T.A.R. Labs, een verzameling van 240 opdrachten, tien per character.
De grote verandering ten opzichte van de Challenge Tower is dat je elke opdracht moet unlocken door een bepaald aantal sterren te halen, waarvan je er drie per missie kunt scoren. Je werkt dus niet meer als een fabrieksarbeider op lineaire wijze opdracht na opdracht af, maar je kunt shit ook overslaan of eentje helemaal achteraan de serie pakken, mocht je daar genoeg sterren voor hebben.
De grootste overeenkomst met Challenge Tower is dat sommige missies ongeveer even breinverlammend lame zijn als in die mode... om gelukkig vaker wel dan niet opgevolgd te worden door een hele coole!
Een van de dieptepunten was bijvoorbeeld toen ik een wereldbol in beeld kreeg waar overheen kriskras rode streepjes liepen die een met elkaar racende Superman en Flash moesten voorstellen. Ik diende zo snel mogelijk op m'n arme, al snel misbruikte controllertje te rammen en te boosten met RT om van Supes te winnen, iets waar mijn bloeddruk gevaarlijke hoogten door bereikte. Leukere minigames komen in de vorm van Shazam die meteorieten moet stukslaan en Isis, de kat van Catwoman, die door een beveiligingsysteem moet zien te komen. Deze afwijkende spelletjes worden afgewisseld met wat meer doorsnee matsessies, al dan niet tegen twee tegenstanders die je met een enkele health-bar moet verslaan.
S.T.A.R. Labs wikkelt frustratie, triomf, humor en nóg meer DC-referenties in een verslavende taco van gameplay-gehakt. Eet het.



weetje • weetje

De S.T.A.R. in S.T.A.R. Labs staat voor Scientific and Technological Advanced Research, een onderzoeksfaciliteit waar de DC-tegenhanger van She-Hulk, Kitty Faulkner aka Rampage, werkt.

weetje • weetje

Toen ik deze game speelde, was er nog geen hond online te vinden. Want ja, wij zijn PU en we zijn er zo fucking vroeg bij, dat er nog niemand anders is!

WW vs Supes

Omdat we ons toch al allemaal dingen aan het voorstellen zijn in deze coverview; doe me nogmaals een plezier en denk je het volgende in: Wonder Woman die met Superman aan het knokken is in de Batcave.
Dubbel W slaat haar Lasso of Truth om Supes middel, trekt hem naar zich toe en geeft Clark Kents alter ego een flinke optater tegen diens prominente kin.
Maar de man die super is, is niet voor een gat te vangen en slaat de Amazone met een lompe vuistslag dwars door een computerpaneel en de stenen muur van de Batcave heen. De arme Diana flikkert kreunend tegen rotspartijen "BONK BONK", klapt gillend tegen een stalen balk "KLONK" en dan nog een "KLANK" om uiteindelijk op de Batboat in het meertje onder de grot te belanden "KLAP PLONS".
Eenmaal weer opgestaan trekt Wonder Woman haar schild en zwaard om zo de beschikking te krijgen over een andere reeks (special) moves, waarna ze op Superman afstormt met een dash, gevolgd door een soepele zwaard-slash. Kal-El blaast haar echter naar achteren met z'n Super Breath, grijpt onmiddellijk daarop een ontplofbaar vat uit een stellage en gooit dit in de dappere vrouw haar koninklijke gezicht. Prinses Diana herstelt zich, slaat Superman een lift in, waarna we het bakkie van buiten zien terwijl het metaal vervormt onder het geweld van de klappen die er in plaatsvinden. Welkom in het DC Universum, modderfokkers!

"Een Godenknokker van hemelse proporties."

DC-loyaliteit

De dynamiek uit het bovenstaande gevecht is al na een paar oefenpotjes te bewerkstelligen, zó lekker speelt Injustice. Natuurlijk, de basale mechanics hiervan lijken verdomd veel op de vorige Mortal Kombat, maar het is dezelfde overeenkomst als die tussen een Street Fighter IV en een Street Fighter X Tekken. Met andere woorden: je weet als MK-speler precies hoe je er special moves uit moet pompen, het is zo simpel als ↓ →X, maar dankzij de nieuwe characters voelt alles fris, onbekend en spannend.
Er is zeker met een schuin oog naar het niet



IK MAG DAN WEL NACHT-VLEUGEL HETEN, MAAR NIEMAND VERGELIJKT MIJ MET MAANDVERBAND!



bepaald wereldschokkende MK vs DC gekeken, maar de DC-personages zijn geenszins gekopieerd uit die titel, en deze game uit 2008 lijkt nu weinig meer dan een goede oefening geweest te zijn voor NetherRealm. De DC-superhelden en -schurken daarin waren gebaseerd op de basis moves van MK (uppercut, roundhouse kick, etc.), maar nu staat letterlijk elke knop van je controller gelijk aan iets unieks voor het character dat je speelt.
Hierbij is de B/rondje-knop een heel specifieke power, bijvoorbeeld in het geval van Flash dat de tegenstander langzamer wordt en Catwoman een indrukwekkende slashy-scratchy megamove doet. Maar je zult Superman nooit een zwierige martial arts schop zien doen, noch The Joker die iemand beetpakt en weggooit als een gekostumeerde zak aardappels, want dat past niet bij deze characters. En Injustice is nog trouwer aan het DC universum dan Ed aan de Power Unlimited...

Character based

Je zou Injustice: Gods Among Us een 'characterpiece' kunnen noemen. Per slot van rekening draait deze game om de knokkers, de rammers, de beukers en de slammers. Verdeeld in Power en Gadget Users, uitgerust met een royale hoeveelheid combo's en special moves, zijn praktisch al deze characters even VET! Ja, ik kon wat minder goed overweg met Ares, die eigenlijk alleen maar heel hard op de grond kan rammen, en heb deze knakker dan ook bekroond tot de Shang Tsung van deze game. Maar voor de rest is het genieten geblazen, van Raven tot en met Green Lantern en Hawkgirl.



weetje • weetje

Anders dan MK vs DC is deze titel, misschien nog meer dan MK 9, weer een totaal unlock-paradijs! Artwork, kostuums en Battle modes: je blijft maar ontgrendelen. Behalve dan characters, want die zijn vanaf het begin meteen allemaal beschikbaar.

weetje • weetje

Beetje jammer dat het offline multiplayer gedeelte -net zoals in MK 9- behoorlijk karig is, omdat we online moeten van NetherRealm. Potjes 1 vs 1, daar moet je het mee doen.

Het is dan ook verdomd lastig om een favoriet te kiezen waarin je je kunt specialiseren, waardoor ik inmiddels een vrij brede line-up aan usual suspects heb opgebouwd, waaronder de lekkere, eh... lompe Wonder Woman, de snelle (duh!) The Flash, de Raidenachtige Shazam, de soepele Nightwing, de eclectische Black Adam en de stampende Solomon Grundy. Eh... inderdaad, dat is [illegible]e van specialiseren, dus ik speel nog wel effe door.

Voorstel

Het grootste probleem van deze, voor de rest heerlijke, knokker is de constante herhaling van outro's, intro's en ja, Signature Moves, want elk personage heeft van elk maar één. Na Green Lantern voor de 82057ste keer 'Once a Green Lantern, always a Green Lantern!' te hebben horen zeggen, weet je het VERDOMME WEL!!
Jammer, niet onoverkomelijk, net zoals het feit dat deze game zoveel content je kant oppompt, dat er af en toe wel crap tussen moet zitten. Dat heet kansberekening, snap je?
Natuurlijk is er nog het feit dat iemand die een groot gat in z'n leven heeft waar comics horen te zitten, gewoon minder met Injustice zal hebben dan lui die de nobele kunst van superheldenverhalen wel kunnen waarderen. Maar zoals je ziet aan de ruimte die ze innemen in dit artikel, zijn deze nadelen niet meer dan sidenotes in het grote geheel. Dit is een Godenknokker van hemelse proporties. Het ontstijgt de benaming fighter om met recht de titel DESTROYER te dragen. Jawel, met hoofdletters.

SCORE 89

Injustice is een rijk spel: zowel op het gebied van referenties, personages en unlockables als modes. Het is gemaakt met een onmeetbare liefde voor het DC universum en dat voel je, hopelijk ook als je niets met deze comics hebt. Dit is goddelijk leunstoelninjavoer waar ons universum van zal BEVEN.

WOUTER



Zo'n zes tot acht uur voor de Story Mode, minstens twintig voor S.T.A.R. Labs, nog een uur of tien voor de Battles, oneindigheidje MP erbij...

60+ UREN



BASICS

FIGHTER
1 - 8 SPELERS
NETHERREALM / WARNER BROS. / MEDIA TORNADO
OUT NOW





OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAARS MONOBANDA en SONICPICNIC

Een game waarin niet het beeld maar geluid domineert. Dat klinkt als een interessant concept - al begreep Jurjen er geen reet van toen hij een vroege versie van Remembering speelde. Tijd om tekst en uitleg te halen bij de ontwikkelaars, die hij sprak in Monobanda's kantoor te Utrecht.



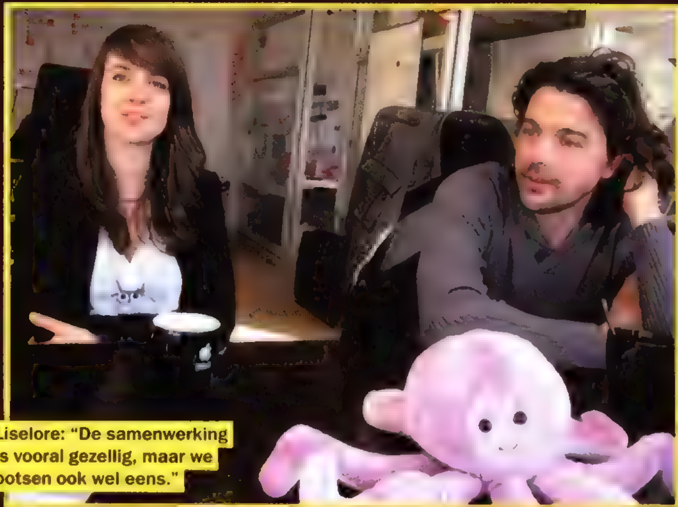
REMEMBERING

In Remembering verschuif je je blikveld voorbij abstracte objecten die bewegen, pulseren, versmelten en transformeren. Het belangrijkste is echter het geluid, dat op een soms beklemmende, dan weer ontspannende manier je gemoed bespeelt met muziekjes en soundeffecten. Volgens de website kan geluid een wereld op zichzelf zijn. 'Een wereld die niet gebaseerd is op realiteit, maar op verbeelding en herinnering.'

Bij spelontwikkelaars denk je al snel aan mensen die toffe concepten verzinnen of fraaie landschappen tekenen, en niet meteen aan het mannetje van het geluid, zoals Yorick van studio SonicPicnic.
Toch heeft Yorick met zijn studio behoorlijk coole muziek gemaakt voor games als Awesomenauts (inclusief de über-awesome rocksong waarmee het spel opent), Rocket Riot en Toki Tori 2. Soms baalt Yorick er wel eens van, dat er relatief weinig aandacht uitgaat naar audio in games.
"Audio valt natuurlijk ook minder op, gamers zijn meer aan het kijken dan aan het luisteren. De meeste games kun je ook gerust zonder geluid spelen."
Hierover nadenkend groeide bij Yorick het verlangen eens een game te maken waarin juist het geluid dominant zou zijn. Toen hij zijn ideeën daarover wilde verwezenlijken, wist hij meteen door wie hij het - ondergeschikte - beeld van dat spel wilde laten maken: het kunstzinnige clubje Monobanda.

Zandbak

Eén blik op hun portfolio maakt al duidelijk dat ze bij Monobanda niet vies zijn van experimentele gameprojecten. Zo maakte deze ontwikkelaar een spel waarin je heel langzaam een boom moet laten groeien. En een sandbox-racespel dat, geloof het of niet, alleen werkt als een deel van de spelers daarbij in een échte zandbak heuvels en dalen maakt.
Dus voor een game waarin niet het beeld maar de audio dominant moest worden, schrokken ze bij Monobanda bepaald niet terug. En ze kenden de jongens van SonicPicnic ook al een beetje.
"We waren elkaar wel eens tegengekomen", zegt Lise-


Liselore: "De samenwerking is vooral gezellig, maar we botsen ook wel eens."


Om de aandacht af te leiden van zijn onhandigheid tegenover vrouwelijk schoon, gebruikt Jurjen soms een octopus.

lore van Monobanda. "En volgens mij passen we goed bij elkaar. De samenwerking verloopt voornamelijk heel gezellig, maar we botsen ook wel eens, want we zijn allemaal behoorlijk eigenwijs. Dat is juist wel prettig, want door die botsingen word je gedwongen beter na te denken over waar je mee bezig bent."
Yorick: "Dat mag ook wel, bij zo'n experimenteel spel als Remembering."

Jan Smit

"Eigenlijk kregen we pas na maanden werken een beetje een idee van waar we mee bezig waren, en wat het spel ging worden", zegt Yorick.
Liselore: "We moesten ook nog een taal vinden om over de audio-elementen in het spel te kunnen communiceren."
Voor een bepaald deel van het spel had Liselore een zomers muziekje gevraagd aan Yorick. "En toen kwam hij met een jazznummer met zang erin. Terwijl ik juist zo'n jaren veertig, vijftig, tokkelend gitaarmuziekje in gedachten had."
Yorick: "Ik had echt een heel mooi jazzmuziekje gemaakt, wat ik wel vond passen bij een herinnering aan een lome zomerdag, maar dat werd vervolgens door Liselore dus compleet afgebrand."
Liselore, lachend: "Het was echt zo'n zomerhitje dat in je hoofd blijft hangen. En dan ook nog met de zang van Yorick erbij. Het klonk een beetje als iets van Jan Smit."
Yorick: "Is dat een compliment? Nee hè?"

Stervende meeuw

Volgens de website van Monobanda is Remembering 'een poëtische exploratiegame gericht op geluid waarin spelers een landschap van vormen, licht, muziek en geluid verkennen.'
Maar toen ik, Jurjen dus, Remembering met de analoge sticks van de PS3-controller speelde, dacht ik aanvankelijk alleen maar 'doe ik het wel goed?' en 'ik moet zo nog boodschappen doen'. Voor mijn gevoel dwaalde ik volstrekt willekeurig door bijna lege landschappen met hier en daar een abstract object. Onderweg hoorde ik geruis, klokken, ritselende blaadjes, kinderen, lome beats, machines, piepjes, een tikkende klok, zomerse gitaarmuziekjes en - naar ik vermoed - een stervende meeuw.
Toch, op de beste momenten ontstond door de veranderende klankkleur wel degelijk een bepaald gevoel van progressie, en werd Remembering niet alleen een doelloze maar ook een mooie en mysterieuze ervaring, een beetje als het PS3-spel Journey, maar dan vrijer, kaler, abstracter en vager.
Ik vraag Yorick met wat voor doel ik Remembering zou moeten spelen. "Het doel is denk ik het willen bevredigen van je nieuwsgierigheid. Daardoor kom je verder in de game."
Ik beken eerlijk dat ik er nog steeds geen reet van begrijp.



BOHM

Je bent een boom. Althans, als speler druk je op knoppen om de gestage groei van een boom te manipuleren. Niet meteen iets voor de gemiddelde liefhebber van God of War, maar als audiovisuele zen-ervaring toch best bijzonder.
Op de website van Monobanda staat: 'Met Bohm willen we laten zien dat ook in het medium games plaats is voor kostbare, integere emoties.'

Kralengordijn

"Er is zeker wel een pad dat door het spel heen naar het einde leidt", legt Yorick uit. "We zijn er nog druk mee bezig, maar er is wel een soort route, met wat zijpaadjes die je in kunt slaan."
Liselore: "Maar er zit ook bewust geen heel duidelijke lijn in. Zoals de titel al aangeeft, gaat het spel over herinneringen, en deels ook over dromen die je kunt hebben. Dat soort zaken heeft geen helder, lineair verloop. We willen met sferen gevoelens bij mensen oproepen. En die gevoelens kunnen heel persoonlijk zijn."
Liselore vertelt over de reacties die ze van testspelers krijgt. "Een vrouw moest tijdens het spel denken aan een kralengordijn waar ze als meisje op een warme dag doorheen naar buiten was gelopen. Die herinnering kwam gek genoeg boven toen ze in Remembering door het regenlevel liep, waarin de bomen omvallen."
Yorick: "Dat is eigenlijk wat we met Remembering willen bereiken. Dat spelers ergens in het spel opeens een heel heldere flits krijgen van iets; een gedachte, droom of herinnering - of ze dat nou echt hebben meegemaakt of niet. Zoals je dat ook wel kunt hebben als je naar bepaalde muziek luistert."

Erkenning

Ik vraag Yorick of de hoofdrol voor geluid en muziek in Remembering niet gewoon een zucht naar erkenning voor zijn werk als audioman is.
"Ja, dat heeft er wel mee te maken, denk ik. Kijk, we werken als sounddesigners altijd in opdracht van anderen. Die zeggen dan, 'ik wil dat je dit en dat gaat maken'. Of ze zeggen, 'nee, dit vind ik niets, doe maar zoiets'. Maar we zijn bij SonicPicnic allemaal gamers, en we hebben zelf ook gewoon ideeën over hoe audio in games kan werken. Daarom voelden we echt de drang om dit keer eens zélf aan het roer te staan."
Ik merk op dat Yorick toch nog steeds naar Liselore moet luisteren als ze een tokkelend gitaarmuziekje wil, in plaats van een jazzmuziekje met hem als zanger. Dat hij dus eigenlijk nog steeds wel een beetje haar bitch is.
Yorick, lachend: "Ja, dat maakt het ook allemaal zo pijnlijk." ✖


Yorick: "Ik had echt een heel mooi jazzmuziekje gemaakt, maar dat werd vervolgens door Liselore dus compleet afgebrand."

THIEF

Voor Jan is 2013 als gamesjaar nu al geslaagd. Hij heeft namelijk in de studio van Eidos Montreal eindelijk Thief mogen zien. De voorpret was zo groot dat ie de hele vlucht van Amsterdam naar Canada luidkeels gezongen heeft, en dus weinig vrienden maakte in het vliegtuig. Maar hé, een meesterdief heeft geen vrienden nodig...

FIRST LOOK

PC PS4

"I have been away for awhile and I couldn't tell you where I have been". Aan het woord is meesterdief Garrett die, verscholen in een huifkar, de stadspoorten van The City wordt binnengereden. Het is avond en het onweert. De wereld van Garrett heeft er nog nooit zo mooi uitgezien: groots, grimmig en onheilspellend.
Jongens, wat ben ik blij. Thief is eindelijk terug!

Perspectief

Om even in perspectief te zetten wat een nieuwe Thief voor mij betekent: een nieuw deel in de Thief-serie is voor mij net zoiets als een nieuwe Zelda voor Jurjen, Bayonetta 2 voor Samuel, een nieuwe Grand Theft Auto voor de wereld en De Sims 3: Cup Cakes voor Wouter.
De onthulling van de game vorige maand is voor mij persoonlijk aardoppervlakverplaatsend, hartoverslaand, vanjestoelafvallend nieuws geweest. De screenshots heb ik inmiddels honderd keer bekeken, geanalyseerd en gekust (het scherm, in dit geval). Deze keer deed ik geen traditioneel dansje op de koffietafel, maar maakte ik een onbesuisde spong richting kroonluchter om daar vervolgens, als een dronken baviaan, al hangend uit volle borst het Wilhelmus te zingen.
Toen Maarten mij dan ook de tickets naar Canada overhandigde, moesten drie man hem bevrijden uit mijn verstikkende omhelzing.



weetje • weetje

Het ontwikkelteam heeft in de conceptfase heel even gestoeid met het idee Thief in de moderne tijd te laten spelen. Na twee weken liet men dit idee varen. Thank God.

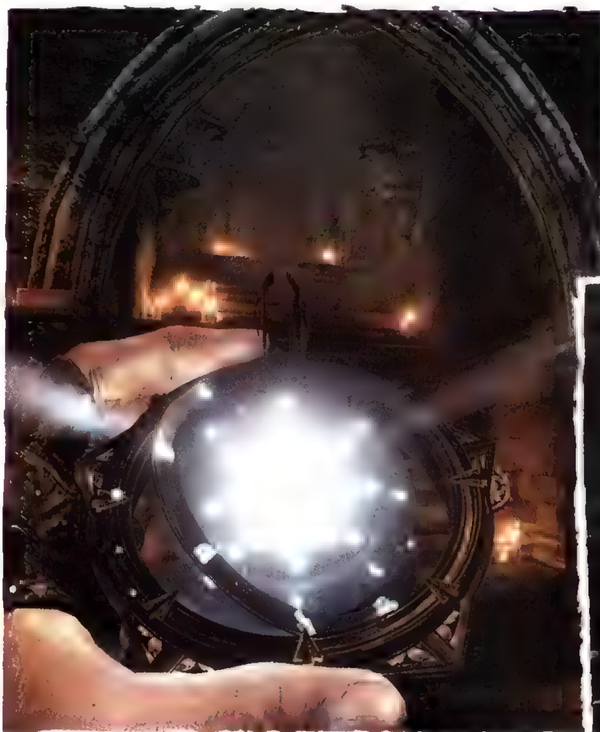


Klassieker

Waarom ik zo'n fan van de Thief-serie ben? Nou, bijvoorbeeld omdat Thief eigenhandig het stealth-genre op de kaart heeft gezet; het genre dat mij past als een op maat gemaakte fluwelen handschoen.
Met name de eerste twee delen waren baanbrekend. Met termen als 'a thinking man's shooter' en 'first-person sneaker' ging het nu eens niet om actie en geweld, maar juist om het vermijden ervan. Neem daarbij de memorabele anti-held Garrett, het unieke steampunk universum en de eigenzinnige art-direction... en een klassieker was geboren.
Metal Gear Solid, Splinter Cell, Deus Ex en recenter Assassin's Creed en Dishonored zijn allemaal schatplichtig aan deze franchise. Het in 2004 verschenen Thief: Deadly Shadows wist bovendien de serie naar een breder publiek te brengen en qua sfeer zijn voorgangers te overtreffen.
Zelfs nu, negen jaar later, word ik 's nachts nog wel eens gillend wakker van die zenuwslopend enge 'Cradle' missie.

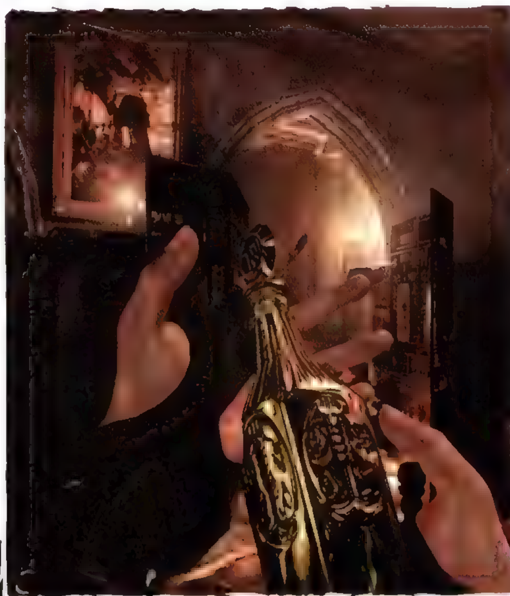
Machtsstrijd

Terug naar Garrett in de huifkar. In de stad, simpelweg The City genoemd, is een machtsstrijd gaande. Een mysterieuze baron probeert op alle manieren zijn invloed uit te breiden. Hij is een voorvechter van de industrialisatie. Oude gewoonten moeten plaatsmaken voor nieuwe, want de baron verdient veel geld aan

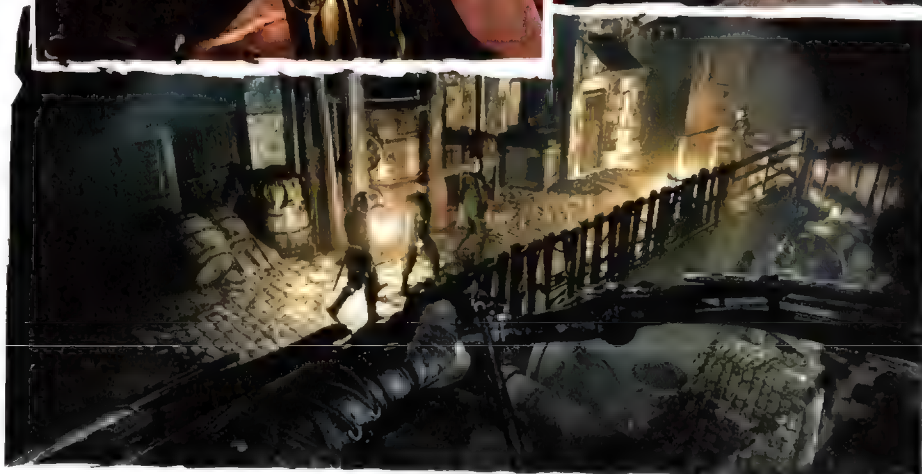












de introductie van allerhande onbekende machinerie.
Tegelijkertijd zijn er groeperingen die niets moeten hebben van die nieuwerwetse shit. Deze conservatieven zullen er alles aan doen om hun macht te behouden en de baron te dwarsbomen. Beide partijen zijn corrupt, doortrapt en puur gericht op zelfverrijking.
Zoals je van een Thief-game mag verwachten, is ook in deze reboot veel ruimte voor cynisme. De rijker worden steeds rijker, de armen worden geportretteerd als sukkelige slachtoffers. En Garrett, nooit te beroerd om zelfs van een zwerver nog zijn laatste zilverling te stelen, ziet zijn kansen schoon: 'First I stole to surive, now I survive to steal.'

Vragen

Eidos zelf kon voor deze nieuwe game ook rijkelijk elementen 'stelen' van z'n drie voorgangers, maar dat maakte de klus er niet per se eenvoudiger op, want welke elementen behoud je, welke vernieuw je en welke laat je schieten? Niet voor niets heeft Thief bijna twee jaar in een conceptfase verkeerd voordat men daadwerkelijk tot productie overging.
Een serie als Thief opnieuw op de kaart zetten, is dan ook niet zomaar iets. Het is een franchise met fans die misschien nog wel mondiger en kritischer zijn dan die van Deus Ex. Tegelijkertijd heeft Eidos Montreal met datzelfde Deus Ex (Human Revolution) bewezen dat men met beide voeten in het heden, maar met respect voor het verleden, een gewaardeerde serie opnieuw kan uitvinden.
Vooraf had ik tientallen vragen. Wordt het een prequel? Keren de bekende facties (The Keepers, The Hammerites, The Pagans) terug? Wordt het wel een echte sluipgame of hebben de makers hun oren laten hangen naar de Call of Duty-generatie? Hoe ziet Garrett eruit? Hoe groot is The City? Hoeveel vrijheid krijg je als speler? In hoeverre blijft het DNA van de franchise gewaarborgd? Gelukkig kreeg ik op de meeste vragen antwoord.

"GROOTS, GRIMMIG EN ONHEILSPELLEND."



Tegenstellingen

Thief is een echte reboot, vergelijkbaar met de nieuwe Tomb Raider. Het is echter geen prequel en ook niet direct te plaatsen in de tijdlijn van de vorige games. Qua verhaal lijkt het misschien nog het meest op een ode aan Thief II: The Metal Age, maar de game is vooral een eerbetoon aan de franchise als zodanig.
Tegelijkertijd willen de makers het spel een iets realistischere vibe meegeven. Woorden als 'fantasy', 'supernatural' en 'steampunk' zijn ingewisseld voor 'middeleeuws', 'industrieel' en 'mystiek'. Thief moet meer dan ooit een spelervaring van contrasten worden: donker versus licht, indoor versus outdoor, rijk versus arm.
Sfeer is hierbij allesbepalend, en tijdens de uitvoerige demo werden op dat gebied dan ook heel wat sterke staaltjes getoond. Zo is het spel met licht en donker niet minder dan fenomenaal en is de dynamische mist en rook de mooiste die ik ooit in een game heb gezien.
Wanneer Garrett voor het eerst de stad binnenkomt, zorgen regen, donder en bliksem direct voor een onheilspellend gevoel bij de speler. Het zijn horrorclichés die in het universum van Thief een eigen plaats krijgen en van invloed zijn op de gameplay. Bliksemschichten kunnen Garrett verraden dus is het zaak altijd de schaduw op te zoeken. Binnen is het warm en licht, maar ook hier zijn er altijd genoeg donkere plekken waar je niet opvalt. En als vuur Garretts positie dreigt prijs te geven, schiet je net zo makkelijk met een ijspijl een vuurkorf uit om de omgeving meteen te verduisteren.
Het mag duidelijk zijn; met de basisingrediënten zit het nu al goed. »







Geen bekende facties

Doorgewinterde spelers zullen de bekende facties uit eerdere delen moeten missen. The Hammerites, The Keepers en The Pagans zijn niet meer aanwezig in de stad, al wordt er nog wel op subtiele wijze naar hen gerefereerd. Nieuwkomers zullen deze hints niet oppikken, veteranen zullen glimlachend gniffelen wanneer ze verwijzingen tegenkomen.

"We hebben de drie bekende facties niet laten terugkeren omdat de game anders teveel op een remake zou gaan lijken", aldus producer Stephane Roy. "We willen de franchise eren, de pijlers intact houden, maar tegelijkertijd moet de game passen in het hier en nu. Het is onze taak de game relevant en fun te maken voor oude én nieuwe fans."

Blij

De demo die ik in Montreal te zien kreeg, was een uitgeklede versie van de daadwerkelijke missie, speciaal gemaakt om de verschillende features goed te kunnen showen. In de uiteindelijke game zal de missie veel langer zijn en de geforceerde shortcuts ontbreken dan natuurlijk. Maar aangepaste missie of niet; wat ik zag maakte me blij. Erg blij.

Je speelt de game grotendeels in first-person, net als in deel 1 en 2. Deel 3 liet de speler wisselen tussen een derde en eerstepersoons view, maar in Thief is Garrett alleen in tussenfilmpjes en tijdens bepaalde klim en klauterpartijen in third-person te zien. Ik ben blij met die keuze want je gaat als meesterdief veel meer op in de game als je het avontuur vanuit de eerste persoon beleeft. Het snuffelen in ladekastjes, het lezen van geschriften, het inspecteren van loot, het gluren vanachter muurtjes, pilaren en kisten, het gehurkt afluisteren van een gesprek tussen twee bewakers... je zit als speler middenin de game.



weetje • weetje

Toen in 2009 de nieuwe Thief werd aangekondigd (toen nog onder de naam Thi4f) was er nog helemaal geen team! De sneaky dudes van Eidos Montreal deden dit om talent te lokken van andere studio's. En met succes.

Je handen (die je voortdurend in beeld hebt) zijn je belangrijkste tools. Met je handen kraak je sloten, duw je (zachtjes) deuren open, bedien je je mechanische boog, graai je gouden parfumflesjes van dressoirs en knoop je de goed gevulde beurs van een edelman los. De handen van Garrett zijn een personage op zich.

Walgelijk

Tijdens de demo zag ik The City in al z'n glorie maar ook in al zijn walgelijkheid. De stad gaat gebukt onder een dodelijke plaag en karren gevuld met naakte lijken rijden af en aan in de regenachtige straten. Soldaten patrouilleren overal in de stad, mensen worden standrechtelijk geëxecuteerd, opgehangen, of vastgezet in een schandpaal.

Angst regeert maar de corrupte adel lijkt zich weinig aan te trekken van het lot van de arme burgerij. Ook van Garrett hoeft de noodlijdende bevolking in dit opzicht niets te verwachten; onze vriend is niet teruggekeerd naar The City om als reddende engel op te treden maar is slechts uit op eigen gewin. Een rijke architect genaamd Eastwick zal namelijk The House of Blossoms (een luxe bordeel waar de gegoede burgerij zijn stoom afblaast) met een bezoekje vereren, en dat lijkt een ideale plek voor Garrett om zijn grijpgrage handjes eens flink uit de mouwen te steken.

De missie begint uiteraard niet direct in het bordeel. Als Garrett volg je Eastwick op zijn tocht door de stad en dat is tegelijkertijd een soort introductie op de spelwereld en de gameplay van Thief.

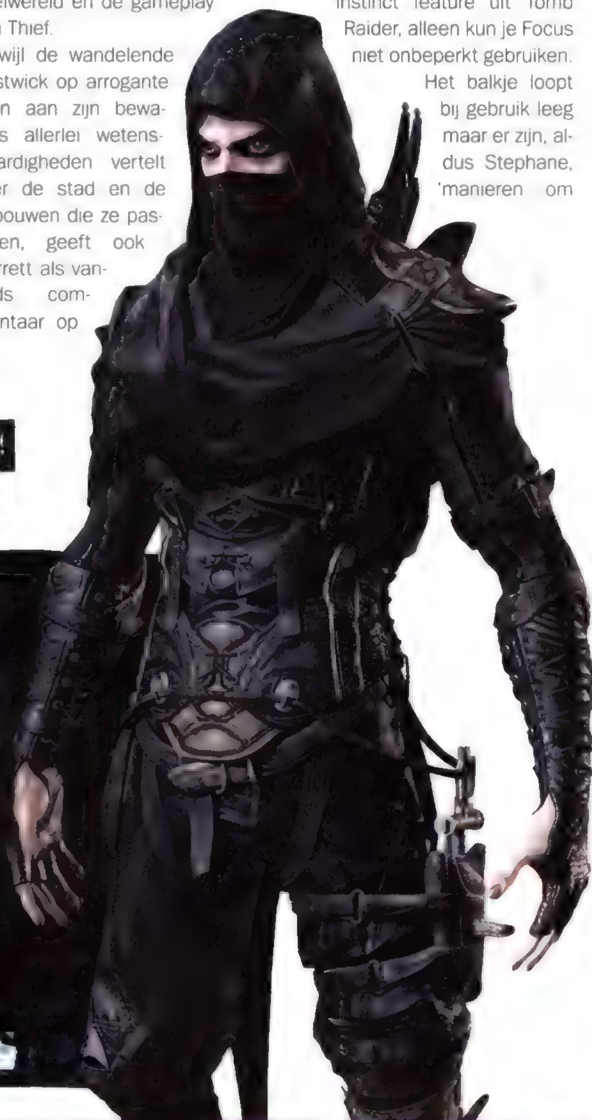
Terwijl de wandelende Eastwick op arrogante toon aan zijn bewakers allerlei wetenswaardigheden vertelt over de stad en de gebouwen die ze passeren, geeft ook Garrett als vanouds commentaar op de zaken die hij ziet en hoort. En ja, het is gelukkig weer Stephen Russell die de stem van Garrett voor z'n rekening neemt.

Tijdens het volgen van Eastwick klauter je over daken, richels en muurtjes, en geniet je ondertussen van de prachtige, nachtelijke vergezichten en de imposante gebouwen van The City.

Focus

Als je even niet meer weet waar je naartoe moet, schakel je Focus in, verbeeld door een cirkeltje links onderin je scherm. Alles wat handig en bruikbaar is, licht hier blauw op, terwijl de omgeving zwart wordt. Het lijkt op de Instinct feature uit Tomb Raider, alleen kun je Focus niet onbeperkt gebruiken. Het balkje loopt bij gebruik leeg maar er zijn, aldus Stephane, 'manieren om

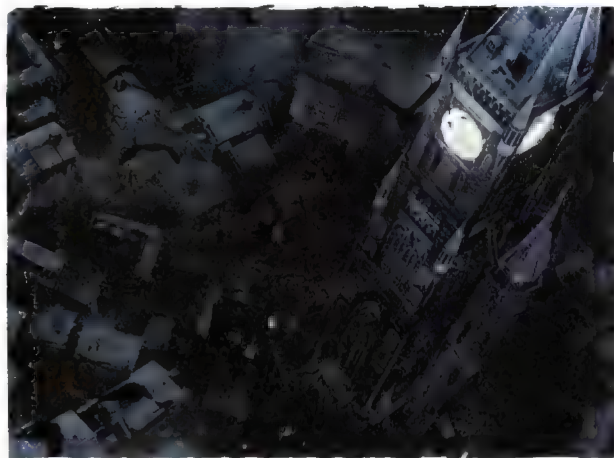
"WAT EEN MOGELIJKHEDEN! WAT EEN FUN!"





deze aan te vullen'. Meer wilde de producer er niet over zeggen, maar het heeft er alle schijn van dat Thief een soort ervaringssysteem krijgt waarbij je punten verdeelt over verschillende vaardigheden.
Focus is er echter niet alleen om zaken uit te lichten en je te helpen bij het vinden van je route; je kunt het bijvoorbeeld ook gebruiken om lockpicken makkelijker te maken of tijdens het zakkenrollen. Als volleerd meesterdief is het weggrissen van een enkele geldbuidel een fluitje van een cent, maar wil je een dame van lichte zeden haar oorbellen, ketting, ring en geld afhandig maken, dan is Focus erg handig. Met deze optie vertraag je namelijk de tijd en kun je razendsnel de 'weggris-plekken' op het lichaam van je slachtoffer markeren. Het voelt een beetje als een Quick Time Event maar dan zonder de hinderlijke, lelijke knoppen in beeld en beter geïntegreerd in de gameplay.
Hetzelfde geldt voor combat met soldaten, mocht je onverhoopt ontdekt worden. Met behulp van Focus word je bijvoorbeeld gewezen op een hoger gelegen standbeeld... waarna je het beeld vliegensvlug omver schiet met je pijl en boog, en het bovenop je vijanden terechtkomt.







weetje • weetje

Thief: Deadly Shadows hengel je voor minder dan tien dollar via Steam binnen. Via sommige Nederlandse webshops scoor je de game zelfs al voor zes euro. Doe er je voordeel mee.

Ook kun je soldaten in real-time te lijf gaan (wat bijna altijd resulteert in een snelle dood), proberen weg te rennen of je schakelt opnieuw Focus in, waarna bepaalde belangrijke punten op het lichaam van je slachtoffer zichtbaar worden. Markeer ze binnen de tijd en je duwt de guards weg, schiet een dodelijke pijl af of slaat ze alsnog met een voorwerp bewusteloos.
Garrett lijkt hiermee een klein beetje les gehad te hebben van Jason Bourne, maar gelukkig zijn dit soort momenten redelijk beperkt gehouden. En nogmaals, je kunt actie en combat altijd uit de weg gaan.

Vrijheid

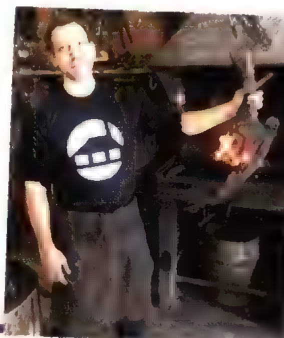
Mocht je nu denken dat de game (te) veel op actie is gericht, dan kan ik je geruststellen; Thief is en blijft een stealthgame pur sang, maar hij is wel een tikje vergeeflijker dan vroeger. Je kunt echter als vanouds met je ploertendoder de ene na de andere bewaker of nietsvermoedende voorbijganger naar dromenland meppen. De dame van lichte zeden kun je eveneens knock-out rammen en daarna haar juwelen en goud stelen, mocht je geen Focus hebben of die daarvoor niet in willen zetten.
Sowieso houdt de game het credo 'vrijheid, blijheid' hoog in het vaandel. Locaties hebben altijd meerdere in- en uitgangen en je doelen kunnen eveneens op meerdere manieren verwezenlijkt worden.
In de bewuste House of Blossoms missie is het niet alleen de bedoeling dat je Eastwick en de andere gasten van hun kostbaarheden berooft, je komt ook achter de dubbele agenda van de hoerenlopende architect. Garrett steelt namelijk niet alleen maar goud en kostbaarheden, hij steelt ook de geheimen van zijn slachtoffers.
In genoemde missie dien je een bijzonder medaillon met speciale 'functies' van Eastwick te jatten. Hoe je dat doet, is helemaal aan jou. Je kan de man doden, bewusteloos slaan of het medaillon stelen zonder dat hij het door heeft.
Met behulp van kieren in de muren (om personen te bespieden), geheime gangen/kamertjes en plafondbalken kun je als een middeleeuwse Batman je slachtoffers vanuit het donker begluren in afwachting van het juiste moment om toe te slaan... een heerlijk gevoel.
Ook het einde van de missie geeft de veelzijdige gameplay van Thief goed weer. Je kunt ongezien trachten te vertrekken, maar als je Eastwick hebt laten leven, is er een kans dat hij zijn bewakers alarmeert als hij erachter komt dat zijn medaillon gestolen is. Als er alarm wordt geslagen, kun je alsnog trachten stilletjes weg te sneaken maar je kunt het jezelf ook makkelijker maken door de aroma-kamer binnen te treden en de dosis opium die in de luchtkokers ronddwarrelt op standje maximaal te zetten. In dat laatste geval gaat bijna iedereen van z'n stokje maar dat maakt wel heel duidelijk dat iets of iemand de boel saboteert. Wat een mogelijkheden! Wat een fun!

Vertrouwen

Het motto van Thief en Garrett luidt 'What's yours, is mine', en dat lijkt voor de game zelf ook wel een toepasselijke omschrijving. Eidos geeft je het spel, de wereld en een donker verhaal, en wat jij er vervolgens mee doet, is helemaal aan jou.
Tegelijkertijd worden veel elementen van de Thief-serie in een moderner jasje gestoken zonder het erfgoed te verkwanselen.
De komende tijd hou ik Thief scherper dan scherp in de gaten en tel ik de dagen tot de release in 2014. Garrett is terug en zal de serie, net als Lara Croft met de Tomb Raider franchise deed, opnieuw op de kaart zetten. Ik heb er in ieder geval het volste vertrouwen in...

HET GEHEIM VAN DE SMID

Sommige ontwikkelaars gaan ver in het perfectioneren van hun game. Heel ver. Zo wilde het team van Thief dat Garrett z'n boog helemaal paste in het universum van de game, een combinatie van oud en nieuw dus.
Men ging vervolgens op zoek naar een smid en vond in Montreal, onder een viaduct bij de snelweg, een smederij in handen van industrieel ontwerper Jonathan Beaulieu en smid Mathieu Collette. Beaulieu ontwierp de boog, Collette (zie screen) maakte hem in het vuur van de smederij.



Naar aanleiding van deze boog is het uiteindelijke wapen in de game nog een paar keer aangepast; een heerlijke kruisbestuiving.
De smederij (een van de weinige in Canada) is sowieso een bezoekje waard, dus als je een keer in Montreal bent, check: ***www.hephaiestus.com***



DE-ARM



Zelf games verzinnen, Jurjen droomt er zijn hele leven al van. Dus neemt hij deze maand maar wat graag plaats in De Regiestoel. Kan hij lekker fantaseren over een action-adventure met vreemde principes. En vooral: even afrekenen met wat ingesleten regels van het genre.

Ook al is mijn spel De-armoured een action-adventure, je moet het geheel doen zonder uitleg, tekst of verhaal. Als je wil lezen, pak je maar een boek, vind ik. Het avontuur mag ook niet langer dan twee uur duren. Gewoon een klein avondje vullen, als met een film op tv, en dan is het klaar.

Voor de verandering wordt De-armoured geen spel waarin je allerlei pantsers, wapens of ervaringspunten verzamelt om steeds sterker te worden; het is in mijn spel juist de grap dat je die shit kwijtraakt en steeds zwakker wordt. En dat je pas aan het eind begrijpt waarvoor je het allemaal hebt gedaan.

Magere kerel

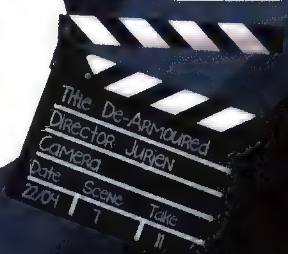
Je begint De-armoured als een volledig geharnaste ridder. Blinkend metaal om je lijf, een grote helm op je kop. In je linkerhand een schild, in je rechter een zwaard. Je staat aan het begin van een pad dat twee kanten op gaat. Het pad aan de ene kant zit echter vol scheuren, en stort in onder je gewicht. Dus ga je de andere kant maar op. Op weg naar die berg daar, in de verte. Het eerste wat je tegenkomt, is een

MAKKELIJK

Als liefhebber van lekker moeilijke spellen als Dark Souls, Ghosts'n Goblins en Spelunky, beken ik met enige schaamte dat De-armoured juist een vrij makkelijk spel zou moeten zijn. De reden hiervoor is het verhaal dat ik beleefbaar wil maken. Dat leent zich niet voor lang uitgesponnen spelsessies, en moet vanwege zijn vreemde opzet ook niet te veel frustreren om afhakers te voorkomen. Dus mocht je ergens in een gat donderen of je harten kwijtraken: geen zorgen, je wordt maar een heel klein eindje teruggezet.



OURED



magere, halfnaakte kerel die zijn handen naar je uitstrekt. Je drukt op A om hem met je zwaard tot mist te hakken. Makkie.
Dichtbij de berg steken handen en voeten uit de grond, maar die verpulver je door er simpelweg overheen te lopen. Af en toe vliegt een zwarte bol met gapend gezicht je kant op, maar die kun je gemakkelijk kapot slaan met je zwaard, of afweren door met de L-knop je schild te heffen. Je begint je een beetje te ergeren aan het gebrek aan uitdaging, al maakt de serene sfeer wel wat goed.

Eerste afgrond

Eenmaal aan de voet van de berg zie je een pad dat langs de berg omhoog loopt. Ook op dit pad tref je handen, voeten en vliegende hoofden aan; hindernissen die je ook nu weer makkelijk passeert.
Tot het pad bij een afgrond eindigt. Dichtbij deze eerste afgrond vind je een puzzel die je moet oplossen door je zwaard te offeren. Vervolgens verschijnt een brug over de afgrond. Een eind hoger tref je een tweede hindernis met een puzzel erbij. Het oplossen van deze puzzel betekent dat je je schild kwijtraakt.
Zonder zwaard en schild, wordt het bij de verdere weg naar de top al wat lastiger om te manoeuvreren langs de vliegende hoofden, die je bij een treffer een flink stuk achteruit duwen. Je krijgt ook last van grijpende handen en schoppende voeten die in muren zitten.

Kwetsbaarheid

Eenmaal aangekomen op de top van de berg, moet je een grot openen door in een puzzel je helm te offeren. Er verschijnt een schademeter met drie harten in beeld. Voor het eerst zie je het gezicht van je hoofdpersonage, een slungelige jongen, en voor het eerst kun je echt ergens door geraakt worden!
Het spel wordt lastiger. Zeker als je op het kronkelende pad door de berg omlaag ook de andere delen van je pantser bij puzzels moet achterlaten. Dingen die eerst vanzelf gingen, zoals het passeren van de hinderende handen, voeten en hoofden, moet je nu met beleid doen.
Het gevoel van lompe almacht is verdwenen, maar daardoor ben je wel meer gaan voelen voor het spel, je personage en zijn omgeving. Pas door je kwetsbaarheid heeft alles waarde en betekenis gekregen.

Twee einden

Als magere, slechts in lendendoek geklede jongeman bereik je het einde van het pad, waar je door een opening weer aan de voet van de berg terechtkomt. Je wandelt verder over het pad waarlangs je de berg was genaderd, maar nu in tegengestelde richting.
Er komt een volledig geharnaste ridder met zwaard en schild jouw kant op lopen. Wat hij met je doet, is afhankelijk van wat jij aan het begin deed toen de magere, halfnaakte kerel zijn handen naar je uitstrekte. Want nu ben jij die kwetsbare kerel geworden.
De-armoured is een spel met minstens twee verschillende einden. Ik krijg het niet over mijn hart te verklappen wat die einden precies zijn, maar je kunt je voorstellen dat een vreedzame keuze in het begin van het spel je uiteindelijk wél toegang geeft tot dat allereerste pad met scheuren... dat zonder pantser niet meer onder je gewicht zal bezwijken.

ICO & SHADOW

Natuurlijk komt het idee voor De-armoured niet zomaar uit de lucht vallen; ik heb me hiervoor voornamelijk laten inspireren door Ico en Shadow of the Colossus.
Ico omdat het thema's als kwetsbaarheid en eenzaamheid als geen andere game ervoor invoelbaar maakte.
Shadow of the Colossus omdat het de eerste game was waarin ik mij schuldig voelde over mijn acties. Of... het was in elk geval een spel dat mij aanspoorde eens wat dieper na te denken over de typische gamershandelingen die ik normaal gesproken zo achteloos verrichtte.

MISSCHIEN IS STRIJD NIET ALTIJD DE OPLOSSING

en kwetsbaarheid niet altijd een zwakte.

Wat je doet

Dat was het! Leuk he? Of wil je ook nog weten waar het allemaal op slaat? Eigenlijk is het not-done om een game uit te leggen, maar gelukkig is dit geen game maar een idee. Een provocatie misschien wel, gericht aan het adres van spelontwikkelaars en andere mensen die graag over games denken. Dus vooruit.
Natuurlijk hou ik wel van verhalen. Ik zie juist veel potentie in games als verhalend medium, maar dan moet dat medium wel zijn eigen taal spreken.
Dus niet met tekst (de taal van het medium boeken) of filmpjes (de taal van het medium films) maar met de taal van het medium games: beelden (duh!), beperkingen, mogelijkheden, actie, gevolg en - vooral - interactie.
Games liggen in essentie veel dichter bij het hart van de mens dan woorden: het gaat om wat je doet en beleeft, niet om het lulverhaaltje wat je jezelf daarover vertelt. En dus moet een game het verhaal laten beleven, confronteren, tonen, afdwingen, teruggeven, beperken en verruimen. En mag het ook eens een ander verhaal zijn?

Een ander verhaal

Het standaardverhaal van een action-adventure, dat je steeds sterkere vijanden moet verslaan en gaandeweg zelf ook steeds sterker wordt, is een verhaal dat al sinds de avonturen van Gilgamesj (rond 2620 v. Chr.) wordt verteld, en de kern vormt van elke noemenswaardige mythologie. Niet zo raar, wanneer je deze monomythe beschouwt als een verhaal over volwassen worden. Een belangrijk, krachtig, voor iedereen herkenbaar verhaal. Maar wat ga je als volwassene uiteindelijk met al die kracht en pantsers doen?
Met De-armoured probeer ik een ander verhaal te vertellen.
Het verhaal van de lompe kerel die zijn pantsers moet afbreken om het jongetje onder zijn geharde afweer terug te vinden. Misschien is strijd niet altijd de oplossing, en kwetsbaarheid niet altijd zwakte. Iets van die strekking.
Het is een thema dat mij persoonlijk in elk geval raakt, en tot mijn verbeelding spreekt. Net als het idee dat een spel zonder verhaal meer kan vertellen dan duizend boeken. ✖



BATTLEFIELD 4

FIRST LOOK

PC | PS3 | PS4 | XBOX 360

In Stockholm werd Ward getrakteerd op de eerste beelden van Battlefield 4. Nog nooit had hij zoiets moois gezien. Maar toch werd hij niet weggeblazen. Het voelde allemaal slechts als een voorproefje, een amuse... in afwachting van de multiplayer.

In een fraai theater in het centrum van Stockholm zie ik de eerste gameplaybeelden van Battlefield 4. Vijf minuten lang vergaap ik me aan de prachtige graphics van de nieuwe shooter van DICE, maar veel langer duurt de betovering niet.

Ik verbaas me over het feit dat ik redelijk snel aan de pracht en praal wen. Okay, dit zijn absoluut de next-gen graphics waar we allemaal kwijlend op wachten, maar heeft Battlefield 4 ons dan niet meer te bieden dan een grafische update?

Bewijsdrift

Het hart van Battlefield is altijd de multiplayer geweest, maar daar kregen we dus helemaal niks van te zien; we moesten het doen met beelden van en info over de singleplayer. Juist die singleplayer is altijd het mindere punt van de BF-serie geweest (hoewel Bad Company dankzij de humor en de omgeving die flink kapot kon nog best lekker uit de verf kwam), maar DICE wil iets bewijzen; ze willen laten zien dat ze ook een meeslepende singleplayer kunnen maken.

Vrijheid, blijheid

Een van de onderdelen waarop de singleplayer een stap vooruit moet maken, naast prachtige graphics, is de vrijheid van spelen. Tussen de nodige lineaire momenten om het verhaal vorm te geven, kun je straks in de SP van BF4 genieten van open sandbox-achtige gebieden waarin jij als speler kan bepalen hoe je de boel aanpakt. Zoals je dat zou doen in de multiplayer. Knal je met een tank door een gebied en blaas je liever de muur uit een huis omdat je geen zin hebt om de voordeur te gebruiken? Dat kan. Speel je liever sneaky om de tegenstander een mes in de rug te steken? Ook dat is een mogelijkheid. Het is aan jou.

Teambonding

Net als in Battlefield 3 heb je weer een team dat je bijstaat. De band die je met deze kameraden opbouwt, wordt een belangrijk onderdeel in de singleplayer en moet voor een meeslepend verhaal zorgen.

Naast dat je lief en leed met hen deelt, kun je deze heren (en mogelijk ook hier en daar een dame) simpele opdrachten geven.

Zo kan je team op vijanden vuren om ze af te leiden, waardoor jij ze kan flanken. Of ze houden zich juist gedeisd om onverwacht toe te slaan.

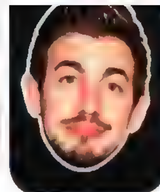
Deze simpele vorm van commando's geven, moet bijdragen aan het gevoel van vrijheid om te spelen zoals jij dat wil, om zo in de SP een meer multiplayer-achtige ervaring te creëren.

Dit betekent overigens niet dat er een co-op optie in de BF4 singleplayer zit, dus je zal het

"MOOIER. GROOTSER. ABSOLUUT. MAAR ZEKER NIET VERRASSEND."









moeten doen met de A.I. (die hopelijk flink verbeterd is).

Autoreclame

Naast de kleine twintig minuten aan gameplaybeelden (die de volgende dag al keurig op het internet stonden) kreeg ik nog een aantal presentaties over de art direction. Daarbij werd mij verteld dat de artistieke stijl van Battlefield 4 onder andere geïnspireerd is op autoreclames.

In dergelijke promotiecampagnes zien we vaak bolides uitnodigend onder zeer verschillende weersomstandigheden door prachtige landschappen rijden en dat zie je inderdaad terug in de kleuren en landschappen van BF4.

Het werd me tijdens deze presentaties duidelijk dat het team niets aan het toeval overlaat en er veel aandacht wordt besteed aan de kleinste details om van de singleplayer ditmaal net zo'n succes te maken als van de multiplayer.



Been there...

De ambitie is misschien wel iets te groot. Zo werd er met termen gesmeten als 'redefining interactive entertainment'. Een opmerking die mij tijdens de presentatie hard op zoek deed gaan naar de grote innovaties van Battlefield 4. Die zag ik op de graphics na echter nergens. Dat wat ik zag, was nog vrij lineair, kende weinig vrijheid en we vochten voor de 4531923 keer tegen een helikopter die we ternauwernood neer wisten te halen. Been there done that, ging door me heen.

Natuurlijk zag het er allemaal fantastisch uit, begrijp me niet verkeerd, maar als DICE zelf roept innovatief te zijn, maar dat verder niet laat zien, dan laat je mij met een onvoldaan gevoel achter.

Mooier, grootser... absoluut, maar zeker niet verrassend.

Frostbite techdemo

De ster van deze presentatie was dan ook zonder twijfel de nieuwe Frostbite 3 engine die DICE in staat stelt om eerdergenoemde prachtige beelden op je scherm te toveren. Het is de engine die niet alleen voor Battlefield gebruikt gaat worden, maar voor zo goed als alle toekomstige games van EA, inclusief Mass Effect 4 en Dragon Age 3.

De onthulling van de SP van BF4 zou je hierdoor ook wel een beetje kunnen bombarderen als een techdemo van de Frostbite 3 engine en wat EA in de toekomst voor ons in petto heeft, en die toekomst ziet er fucking mooi uit!

Voorproefje

Misschien ben ik wel een beetje negatief geweest tot nu toe, maar dat heeft een reden. Ik ben door het dolle heen als het gaat om de graphics. Die waren fantastisch. De vernietiging maakt deze franchise nog steeds bijzonder en het is juist goed dat dit allemaal beter wordt met de komst van BF4. Ook ben ik blij dat de singleplayer openen en vrijer wordt.

Ik ben echter geen gamer die wacht op de singleplayer van BF4, en dat wat ik nu gezien heb, heeft dit absoluut niet veranderd. Ik wacht op info over de multiplayer. Dat is wat ik wil zien, dat is wat ik wil spelen en dat is waar ik hoogstwaarschijnlijk echt van uit mijn dak ga.

De info over de singleplayer is in mijn ogen slechts een voorproefje van het minste gedeelte van BF4. Een amuse die mij laat fantaseren over hoe fantastisch de multiplayer gaat worden.





WORLD OF WARPLANES



Na het daverende succes van World of Tanks wil Wargaming de wereld verder veroveren met de free-to-play arcade - vliegtuiggevechtsimulator World of Warplanes. Ward voelde zich in de closed bèta een nazaat van de Rode Baron.



PC FIRST LOOK

Het is begin twintigste eeuw als de Nederlander Anthony Fokker de basis legt voor World of Warplanes. Hij is namelijk de man die een mechanisme bedenkt waardoor er een mitrailleur vóór op een vliegtuig geplaatst kan worden, zonder dat deze de propeller aan gort schiet.

Dankzij deze vinding domineert de Duitse luchtmacht tijdens de Eerste Wereldoorlog, met als bekendste figuur de Rode Baron (de man haalde tachtig vijandelijke vliegtuigen neer), en neemt de oorlog tussen gevechtsvliegtuigen vanaf dat moment een... uuuh... hoge vlucht.

Tweede Wereldoorlog

World of Warplanes speelt zich een tijdje later af, namelijk rond de Tweede Wereldoorlog. Inmiddels waren het niet alleen de Duitsers die een aardig potje konden knallen in de lucht; ook de Russen, Amerikanen en Japanners hadden de beschikking over een goed bewapende luchtmacht.

"SOMS ONTSTAAT ER EEN PRACHTIG LUCHTBALLET VAN WEL TIEN SPELERS."

Van deze vier landen kun je een hele reeks vliegtuigen unlocken en het is de verwachting dat in een later stadium hier ook nog Britse vliegtuigen aan worden toegevoegd.

Alle vliegtuigen in het spel zijn historisch accuraat en daardoor leer je tijdens het gamen ook nog wat. Leuk om bijvoorbeeld je geschiedenisleraar mee te imponeren of eindelijk een keer een diepgaand gesprek te voeren met je hoogbejaarde buurman waarmee je tot voor kort geen interesses deelde.





Herkenbaar

Wie World of Tanks kent, zal bij World of Warplanes in een warm bad terechtkomen; de games lijken namelijk vreselijk veel op elkaar.

Natuurlijk, de ene game is met tanks en de andere met gevechtsvliegtuigen, maar de menustructuur, de manier waarop je nieuwe vliegtuigen unlocked en het verdienmodel zijn identiek. En waarom ook niet? Waarom zou je iets opnieuw proberen uit te vinden dat al prima functioneert?

Vliegtuigen unlock je door ze te kopen van in-game geld en experience die je verdient tijdens je gevechten. Hoe beter je het doet tijdens een potje, hoe meer geld en xp je binnenhaalt. Zo werk je langzaam toe naar het vrijspelen van de heftigste vliegtuigen.

Als een roofvogel

Om een game in te duiken, selecteer je simpel een van je vliegtuigen, klik je op Battle en is het gaan met die banaan. Een potje duurt zo'n vijftien minuten. Eenmaal in je cockpit houdt elke vergelijking met de tankwereld natuurlijk op.

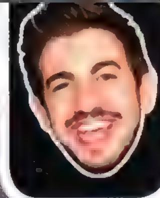
Vliegtuigen, voor hen die dit nog niet opgevallen was, vliegen namelijk. Die bewegen zich voort door de lucht als een roofvogel en niet als een slak over de grond.

Het is dan ook een verademing om die vrijheid te voelen, te kunnen gaan waar je wil en tevergeefs te proberen met je niveau 1-vliegtuig een looping te maken.

Luchtballet

De rammelbakken van halverwege de vorige eeuw waren nog niet uitgerust met allerlei autolocksystemen en dergelijke, en hierdoor is het best pittig om vijandelijke vliegtuigen uit de lucht te knallen.

Verwacht dus geen knotsgekke achtbaan. Dit is meer simulatie. Het is moeilijk om achter je tegenstander te komen, daar te blijven of iemand af te schudden.









Door al deze manoeuvres ontstaat er af en toe een prachtig luchtballet van soms wel tien spelers die elkaar op een haar na missen, tegen elkaar aan botsen of elkaar uit de lucht schieten. Deze actie is intens en mijn hart ging er letterlijk sneller van kloppen.

Automatische piloot

De besturing in WoW is simpel: je stuurt het vliegtuig in de juiste richting, geeft een tijdelijke boost of trapt op de rem. Verder vuur je met je linkermuisknop op je tegenstanders en wanneer je er het juiste vliegtuig voor hebt, kun je ook nog bommen laten vallen of raketten afvuren.
Je hoeft dus niet op te stijgen of gas te geven. Dat gaat vanzelf. Op die manier kun je je prima focussen op het sturen en beschieten van je tegenstander.
Denk echter niet dat iedereen er even goed in is. Zelf ben ik vaak genoeg tegen een berg op gevlogen omdat ik zó op mijn tegenstander was gefocust dat ik de omgeving uit het oog verloor. Ook hier loont het dus om veel te oefenen.

Voor de echte haviken onder ons is er trouwens ook een Expert mode, maar daar heb ik me nog niet aan gewaagd.

Vlot en vermakelijk

Al met al is mijn eerste indruk van World of Warplanes absoluut positief. Ik heb me er prima mee vermaakt.
Het is fijn dat je een game kunt verlaten wanneer je afgeschoten bent. Je hoeft dus niet minutenlang alleen maar te kijken naar de rest. Je moet weliswaar effe wachten tot het einde van het potje voor je eigen vliegtuig weer beschikbaar is, maar ondertussen kun je gewoon met een ander vliegtuig een nieuw gevecht in duiken.
Dit houdt het tempo erin en daar werd ik, samen met de epische luchtgevechten natuurlijk, erg blij van.

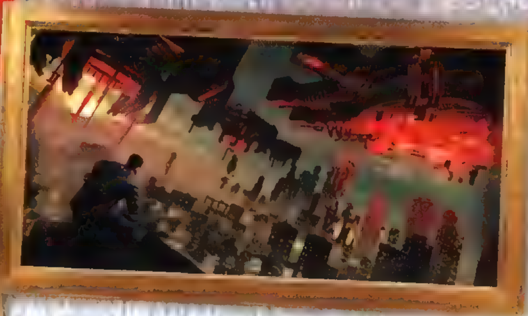
Comeback van de joystick

Het leukste aan WoW lijkt mij de mogelijkheid om je vliegtuigen te besturen met een joystick, in plaats van keyboard en muis. Ik moet echter bekennen dat ik dit zelf nog niet geprobeerd heb, want waar haal je tegenwoordig zo'n joystick vandaan? Maken ze die dingen nog?
Gezien de enorme populariteit van World of Tanks zou het mij niet verbazen als ook World of Warplanes een succes wordt. En misschien betekent dit wel een comeback van de joystick. Dat lijkt mij vanuit nostalgisch standpunt mooi, want ik heb zo'n plastic fallus met knopjes al veel te lang niet aangeraakt.





DEEP SILVER LINE-UP







Zombies, mutanten, aliens... tijdens zijn kennismaking met de line-up van Deep Silver kwam Graddus heel wat enge gedrochten tegen. Alleen, als je vaak op de PU-redactie komt, ben je op dat gebied wel wat gewend. Zouden de nieuwe Dead Island, Metro en Saints Row nog wel indruk maken op onze onverschrokken Amsterdammer?

Zo vlieg je nooit, en zo vlieg je meerdere keren per maand. Voordat ik toetrad tot het eliteteam der PU-redacteuren, zat ik hooguit één keer per jaar in een vliegtuig. Hoe anders is dat nu. Mijn tripje naar Londen voor de line-up van Deep Silver was alweer mijn derde vlucht in een kleine anderhalve maand tijd! Een Meyroosiaanse Frequent Flyer-ratio haal ik nog net niet, maar het is wel genoeg om geen zweethandjes meer te krijgen tijdens het opstijgen en landen...

Maar goed, Deep Silver dus. Een Duitse game-uitgever die onderdeel uitmaakt van de Koch Media groep. Dit bedrijf is serieus bezig om een van de grotere entertainmentconglomeraten in Europa (en uiteindelijk de wereld?) te worden, en bij die ambitie horen natuurlijk dikke IP's. Dat was dan ook de reden dat Deep Silver de rechten kocht van de Metro- en Saints Row-franchise, voorheen toebehorend aan het inmiddels failliete THQ.

Grote vraag is nu of de Duitse firma een stel kippen met gouden eieren aan haar stal heeft toegevoegd, of een aantal katten in de zak heeft gekocht? Op de komende pagina's krijg je van mij het antwoord.





DEAD ISLAND RIPTIDE

Het eerste deel van Dead Island verdeelde de wereld in twee kampen. De een vond deze open-world zombiebasher helemaal het einde, terwijl anderen de game het liefst met een lekke roeiboot naar een onbewoond eiland stuurden. Deeltje twee, Riptide genaamd, zal deze kloof niet dichten.

FIRST-PERSON ACTION
XBOX 360 / PS3 / PC
26 APRIL 2013

Het gerucht dat Riptide meer een veredelde add-on dan een volwaardige stand-alone titel wordt, lijkt te kloppen. Tijdens mijn speelsessie in Londen had ik meer dan eens een déjà vu-moment. Niet dat dat erg is, overigens. Integendeel. Riptide is in de basis dan wellicht precies hetzelfde als het origineel, de game is wél op alle fronten gelikter gemaakt.

SCHIPBREUK

Mijn hands-on begint op het moment dat de vier helden uit het eerste deel schipbreuk lijden. De boot waarop ze varen, wordt geteisterd door een moesson en kapzeist.
Wat direct opvalt, zijn de geweldige regen- en windeffecten. Riptide kent een dynamisch weersysteem, wat de hele ervaring nét weer effe naar een hoger plan tilt. De game oogt sowieso stukken strakker dan zijn voorganger. Alsof een B-film uit de jaren '80 een schoonheidsbehandeling met een blockbusterbudget heeft gekregen.
Eenmaal aangespoeld op het eiland Palanai, raakt de stront de ventilator pas goed. Het tropische paradijs is vergeven van de zombies. Goddank kun je weer elk denkbaar voorwerp gebruiken om de rottende hersenen van de ondoden mee in te rammen. Knuppels, hamers, bijlen... de hele gereedschapskist gaat open.
Uiteraard is er ook weer een trits modificaties beschikbaar, nog excentrieker dan voorheen. Zo zag ik een barbecuemes met ingebouwde gasbranders en een bijzonder bruut lawinepistool waarmee je vijanden in lichterlaaie zet.
Het combineren van verschillende aanvallen zorgt voor de nodige hilariteit. Trap een zombie eerst voor zijn kanis met een Kung Fu-kick, snij hem vervolgens tot moes met een Wolverine-achtige klauw en blaf hem als toetje met een shotgun een ravijn in.
Dankzij de heerlijke Ragdoll Physics gedragen de zombies zich als slappe lappenpoppen, die hun levenloze lichaam overal omheen vouwen.

CARBONKOPIE

Een eindje verderop beland ik in een nederzetting. De bewoners smeken me om ze te beschermen tegen een naderende zombie-aanval. Okay, vooruit dan maar, ik ben er nou toch.
Wat volgt is een soort Nazi Zombie rip-off, waarbij ik de verschillende toegangswegen tot het kamp moet afschermen met prikkeldraad. Best leuk gedaan, en tevens een van de weinige nieuwe gameplay-elementen.
Voor de rest voelt Riptide in bijna alles als een carbonkopie van zijn voorganger. Nog altijd doorzoek je dezelfde koffertjes met loot, nog altijd staat er niet echt een straf op doodgaan en het belangrijkste: nog altijd is het vooral je eigen fantasie die dit spel maakt tot wat het is. Van het verhaal moet je het namelijk niet hebben.
Ik heb ooit ergens gelezen dat wanneer je dertig seconden lang iets leuks doet, en diezelfde halve minuut eindeloos herhaalt, je je nooit hoeft te vervelen. Deze wijsheid is meer dan ooit van toepassing op Dead Island: Riptide: ook al doe je in feite telkens hetzelfde, het blijft leuk.
Na een uurtje spelen heeft deze game me zelfs dermate in trance gebracht, dat ik niet eens meer doorheb dat een of andere PR-dude in mijn oor staat te schreeuwen dat de volgende groep journalisten aan de beurt is. Jezus, ik lijk zelf wel in een zombie veranderd... »



METRO LAST LIGHT



In mijn preview van Metro: Last Light gaf ik aan bevreesd te zijn voor de vele bugs die de build huisvestte. Een glitchje hier, oliedomme A.I. daar: schoonheidsfoutjes die afbreuk deden aan de supersfeervolle ervaring die de game ontegenzeggelijk bood. Zou dat inmiddels anders zijn?

Toeval of niet, mijn speelsessie in Londen begint bijna exact op het moment waar ik de vorige keer met spelen ophield. Met mijn communistische maatje Pavel arriveer ik in het bruisende Bolshoi-station, een gigantische, ondergrondse stad waar het - naar omstandigheden - goed toeven is. Na een paar minuutjes naar de plaatselijke variétéshow te hebben gekeken, besluiten Pavel en ik een hapje te eten in de dichtstbijzijnde soos. Vanaf dat moment gaat het snel. Hoofdpersoon Artyom wordt gedrogeerd en in zijn kraag gevat door de Nazi's - een van de drie facties die strijden om de macht in de metrostations.

Ik ontwaak op een martelwerktuig, terwijl een of andere Heinrich Himmler look-a-like me smalend toespreekt. Of ik a.u.b. gevoelige informatie aan hem prijs wil geven, en snel een beetje. Mijn laatste uur lijkt geslagen.

FIRST-PERSON SHOOTER
XBOX 360 / PS3 / PC
17 MEI 2013

Het hele tafereel wordt gepresenteerd via een indrukwekkende, wel tien minuten durende cut-scene. Een bevestiging van het feit dat deze nieuwe Metro het meer dan ooit van zaken als sfeer en verhaal moet hebben.

LEKKER BLAFFEN

Plots krijg ik hulp uit onverwachte hoek, en met meer geluk dan wijsheid weet ik te ontsnappen uit de klauwen van mijn Teutonische beul. Alhoewel, ontsnappen... ik bevind me middenin Nazi-grondgebied!

Wat volgt is een kat- en -muisspel tussen mij en een stel Duitse soldaten. Door goed gebruik te maken van licht en donker, kun je vijanden om de tuin leiden. Uiteraard is ook een guns-blazing aanpak mogelijk, maar dat is niet slim.

Wat hiermee wél duidelijk wordt, is hoe lekker je - nog altijd provisorisch met behulp van huis-tuin-en-keuken spullen in elkaar geflanste - wapens blaffen. De terugslag en impact voelen echt vele malen machtiger dan voorheen.

Weet je, net als bij Dead Island: Riptide is eigenlijk gewoon álles in Last Light beter dan in de voorganger. Deze sequel kent duidelijk hogere productiewaarden. Waar deel één nog wel eens overkwam als een stel met duct tape aan elkaar geplakte hoofdstukken, is Last Light veel meer een solide geheel.

En die bugs? Nou, buiten de vele spinnenwebben, heb ik gelukkig geen ongedierte meer gesignaleerd!

INDRUKWEKKEND

Ik heb waarschijnlijk nog nooit zo vaak in de metro gezeten als op de dag van deze trip. Eerst mijn tochtje met de Amsterdamse lijn 51, vervolgens de rit in de gigantische Londense Tube; maar je begrijpt dat het grauwe, gammele en met mutanten overspoelde metronetwerk van Moskou heel wat meer indruk op me maakte.

Last Light wordt echt zo'n game waarvoor je de ramen barricadeert, het licht uitdoet en vervolgens met je surroundset op tien een paar uur lang helemaal in opgaat. En dat zonder incheckgehannes met zo'n verdomde OV-chipkaart.

MEER DEEP ZILVERWAAR

Naast Metro, Dead Island en Saints Row heeft Deep Silver nog een aantal andere grote IP's in het portfolio. Het zijn wellicht geen échte triple-A titels, maar wel franchises die het (vooral in Europa) heel behoorlijk doen. Check!
Risen - **Gothic** - **Sacred** - **nail'd** - **Prison Break** (zie screen).





SAINTS ROW IV

Met deel 3 ging Saints Row - ooit toch een soort van serieuze sandboxserie - finaal over the top. Zelf vond ik 't allemaal veel te geforceerd overkomen. Vond jij Saints Row 3 wel dik? Dan heb ik goed nieuws voor je: deel vier is namelijk nog gestoorder dan Jack Nicholson die een klap met een paarse dildo heeft gehad.

Ik denk dat het volgende is gebeurd. Nadat SR3 het redelijk goed had gedaan in de verkoopcharts, staken de heren ontwikkelaars van Volition de koppen bij elkaar. Tijdens een hapje, een drankje en hoogstwaarschijnlijk ook een royale schaal LSD-pillen, kwam men tot de conclusie dat er maar één juiste richting voor de reeks is: een afdaling naar de uiterste krochten der zotheid. Het resultaat is schokkend.

WAANZIN

Op het eerste gezicht oogt Saints Row IV nog normaal. Plaats van handeling is wederom Steelport, de stad die ook al het decor was voor deel drie. Het groteske buitenaardse schip dat hoog in de wolken hangt, is echter al een eerste teken dat ons iets... uhm, aparts te wachten staat. Wederom kruip je in de schoenen van de leider van de Saints Row-gang. De man (of vrouw, aan jou de keuze) heeft het ver geschopt en is inmiddels zelfs President van de Verenigde Staten! Hahaha, raap me op.

Maar het kan nog gekker. Dacht je bijvoorbeeld dat de Human-Canonball truck uit Saints Row 3 funny was? Think again! In deeltje vier kun je aan de slag met de Inflator, een wapen waarmee je mensen letterlijk opblaast totdat ze als een ballon uit elkaar spatten. Of wat dacht je van de Dubstep-gun, een knap staaltje Steelportiaanse techniek waarmee je met slechts één ruk aan de trekker de complete straat in een underground-party omtovert. Toegegeven, de eerste keer dat ik een stel oma's zie bouncen, kan ik een glimlach niet onderdrukken. Maar nadat de PC met daarop de presentatie is gecrasht en ik dezelfde grannies een minuut later weer hun ding zie schudden, is de hilariteit al een stuk minder. Gelukkig hoef ik het geen derde keer te zien...

De waanzin gaat echter verder. Vijanden zijn ditmaal namelijk geen rivaliserende gangsters of politie, maar... wait for it... verknipte ALIENS! Het allerbizarst zijn evenwel de superkrachten waarover je beschikt. Als een volleerde Superman zweef je van hot naar her. Daarnaast kun je auto's optillen en is er een soort Sonic-achtige ren-je-rot power present. Want ja, waarom ook niet?

HERSEN-LETSEL

Duidelijk is dat Saints Row IV de grip op de realiteit compleet verloren heeft. De game is veranderd in de ultieme sandbox-speeltuin, al lijkt het wel een zandbak zonder enige vorm van context waarin onder andere Crackdown, Prototype, GTA en Just Cause hun behoefte hebben gedaan.

Weet je, het hangt er maar net vanaf wat je van een game verwacht: kwaliteit of kwantiteit. Afgaand op wat ik in Londen zag, is de Saints Row-serie wat mij betreft in ieder geval serieus de kluts kwijt en lijkt onherstelbaar hersenletsel te hebben opgelopen. Saints Row IV is meer dan ooit verworden tot die schuine moppentappende, vrijgezelle oom op de verjaardag van je moeder: aan het begin van de avond nog best geinig, maar na een paar uur wil je zijn zatte kop het liefst tussen plint en deur steken. Maar hé, misschien ligt het ook wel gewoon aan mij. Ik vind Hans Teeuwen immers ook niet grappig... ✖

FREE-ROAMING ACTION
XBOX 360 / PS3 / PC
AUGUSTUS 2013

EEN DAGJE LONDEN...

Leuk hoor, zo'n tripje naar Londen. Op een of andere bizarre manier had ik de Engelse hoofdstad namelijk nog nooit bezocht!

Maar waar ik hoopte tijdens de lunchpauze misschien nog wel even een wandelingetje langs de Theems te kunnen maken, kwam ik bedrogen uit. Tijdens de landing op Gatwick Airport en de aansluitende reis per trein en metro naar de locatie van het evenement, heb ik slechts vijf minuten door een beslagen raampje iets van het centrum van Londen gezien. De Big Ben en de Tower Bridge ken ik nog altijd alleen maar van Google Maps.

Of ik dus echt het gevoel heb dat ik in Londen ben geweest? Mwa, het had net zo goed Spanbroek kunnen zijn.





COMMAND & CONQUER

Dit jaar gaat de moeder aller RTS-spellen een keiharde comeback maken... als free-to-play game. En jullie weten: als Jan het woord 'free' hoort, verschijnt er automatisch een dwaze grijns rond z'n smoel. Onze strategische grootmeester dook er dan ook bovenop. 'Affirmative!'

Command & Conquer. De blauwdruk van het RTS-genre. De Xenomorph Queen onder de strategiespellen. De game waar het in 1995 allemaal mee begon (als je spirituele voorganger Dune II wijselijk als proloog beschouwt). Zonder Command & Conquer zouden StarCraft en Age of Empires er nooit geweest zijn. Zonder Command & Conquer geen Total War en Company of Heroes. Zonder Command & Conquer, lieve lezers, was de antibiotica nooit uitgevonden, zou de Berlijnse Muur nog overeind staan, was Osama Bin Laden nooit gepakt en zou Ed allang met pensioen gegaan zijn. Nou ja, dat laatste is natuurlijk niet waar.



weetje • weetje

Je kunt je inmiddels aanmelden voor de bèta: Dat doe je op: www.commandandconquer.com/free/

Verwarring

Command & Conquer is een klassieker. Ook al is de RTS heel wat minder populair dan vroeger, de C&C-franchise doet de harten van strategy minnende spelers nog steeds sneller kloppen.

Groot was dan ook de schrik toen eind vorig jaar bekend werd gemaakt dat het nieuwste deel een free-to-play game zou worden. Nog groter was de ontzetting toen gesteld werd dat het spel een singleplayer component zou gaan missen. Iets wat later gelukkig weer werd teruggedraaid... ware het niet dat de game bij launch nog geen verhalende singleplayer zal bevatten. Snap jij het nog?

Om een lichtend baken te zijn in de donkere wereld van hele en halve waarheden omtrent de nieuwe C&C, heb ik (na een eerste speelsessie) alle info even netjes op een rijtje gezet, inclusief plussen en minnen.



De game zou toch C&C: Generals 2 gaan heten?

Klopt, maar ze hebben dat Generals 2 gedropt, aangezien EA de franchise fris wil opstarten.

Ik geef toe, het is een beetje verwarrend. De game speelt zich af in de nabije toekomst, waarbij de eenheden en de setting gewoon die van Generals zijn.

Volgens EA moeten we deze game echter beschouwen als een ultieme Command & Conquer hub waar steeds weer nieuwe verhalen, hoofdstukken, maps en gameplay aan worden toegevoegd. Generals 2 is de eerste van de vele games die onder de nieuwe C&C-vlag moeten verschijnen.





Is het niet gewoon een RTS met het C&C logo erop?

Het is absoluut een C&C-game. Sterker, het is meer C&C dan voorganger Tiberian Twilight. Die game viel slecht bij de fans en dus is Victory Games teruggegaan naar de basis: grondstoffen winnen, je basis uitbouwen, units uit de oorlogsfabrieken stampen, je eenheden upgraden en je specifieke Generals skills toepassen.
De ene General zorgt bijvoorbeeld voor meer healing van units in de buurt, terwijl de andere zijn manschappen van een korte moraal-boost voorziet waardoor ze net even wat beter knokken. Voor de rest is dit back to basic.

Dat klinkt wel een beetje simpel.

Dat klopt en dat is het tot op zekere hoogte ook, maar aangezien het allemaal tijdloos vermaak oplevert, is dat wat mij betreft geen probleem.
Juist die volgens sommigen geforceerde spelelementen uit Command & Conquer 4: Tiberian Twilight trokken veel spelers niet. Deze Command & Conquer wil de elementen waarmee de serie groot is geworden, perfectioneren.

"Het wordt vooral een skill-based game. Heerlijk."



Zit er nou wel of geen singleplayer in?

Ja, maar nog geen verhalende campagne zoals we die kennen van vroeger. Als de game dit jaar uitkomt, zal het spel Skirmish-, Co-op- en Versus speltypen kennen. Skirmish is in basis natuurlijk wel singleplayer.
Later gaan de makers verhalende missies met een campagne toevoegen, met nog meer explosies en instortende gebouwen en zo.

Explosies?

Absoluut! De game wordt gepowered door de Frostbite 2 engine; dezelfde engine als Battlefield 3! De meeste free-to-play games zien eruit als een bejaarde prostituee die twee nachten in een koud bad heeft gelegen, maar Command & Conquer oogt als een Triple A game. Bovendien kun je ieder gebouw, hekje, installatie en voertuig op spectaculaire wijze aan gort schieten.
Door de kracht van de engine is er ook geen population-cap. Dat betekent dat als je genoeg geld hebt, je een enorme macht aan tanks kunt opbouwen om je vijanden met de grond gelijk te maken. Het wordt dus vooral een skill-based game. Heerlijk.



Ennuuh... waar is Kane?

Voorlopig is de kale demagoog in geen velden of wegen te bekennen. Maar wat niet is, kan nog komen. EA heeft al aangegeven dat men ook de Tiberian en Red Alert verhaallijnen wil gaan oppakken. En zeg je Tiberian, dan zeg je Kane.

Hoe zit het precies met het free-to-play model? Wat is niet gratis?

Dat weet nog niemand omdat EA hier niks over loslaat. Men claimt echter bij hoog en laag dat het nooit een pay-to-win game wordt. Maar goed, dat zeggen wel meer ontwikkelaars en dan blijkt het in de praktijk toch effe anders uit te pakken.



Ik begrijp van Jan dat Kane niet meedoet in deze game. Hopelijk is de sound nu dan wat beter...

Ik moet dus toch flappen trekken, ik wist het wel!

Ho, ho, ho... niet zo voorbarig. Kijk naar wat Wargaming doet; daar hoef je ook niet te dokken om ver te komen en goed te levelen. Als EA die strategie volgt, kan dit een groot succes worden.
Tuurlijk, als je straks betaalt om snel te levelen/upgraden dan krijg je in skirmish misschien eerder toegang tot bepaalde zaken, maar als je tegen iemand anders online speelt, zul je tegen spelers met hetzelfde level spelen.
Vermoedelijk zul je na betaling ook meer nieuwe maps krijgen, maar zolang het basisaanbod van de game (die dus gratis is, ik zeg het er nog maar eens bij) maar genoeg vlees op de botten heeft, is er niets aan de hand. ★

VERWACHTING *JAN:*

Het terug-naar-de-basis principe levert dikke fun met de even bekende als geliefde gameplay. Als de boekhouders van EA zich nu een beetje in weten te houden, kan dit een heel mooie comeback worden.

- \+ C&C gameplay zoals je die kent.
- \+ Frostbite 2 engine: alles kan kapot.
- \+ Zoveel tankjes maken als je maar wil.
- \- Nog even wachten op de verhalende singleplayer.

INFO
RTS
VICTORY GAMES / ELECTRONIC ARTS
2013

BEYOND
TWO SOULS

Heavy Rain is nog altijd een van de meest bijzondere games die ooit op de PS3 verschenen zijn. Met Beyond: Two Souls gaat David Cage (en zijn team) weer een stapje verder, aldus Jan die het spel onlangs in Parijs onderhanden nam.



In Beyond heb ik nu al zaken gezien die ik nog nooit in een spel ben tegengekomen. Quantic Dream houdt ervan dingen anders te doen en is nooit zo bezig met wat de massa wil, maar de Franse ontwikkelaar gaat met Beyond wel héél ver. Als je het afdrogen van je achterwerk of het opwarmen van een magnetronmaaltijd in Heavy Rain al belachelijk vond, dan weet ik niet of je dit najaar wel aan Beyond moet beginnen. Dat je dan ook een unieke en diep emotionele ervaring als Beyond aan je rechtlijnige snufferd voorbij laat gaan, is dan jouw verlies. Baklap!

Wanhopig

Voor 'gemankeerd filmmaker' David Cage (zo noemt hij zichzelf) staan het verhaal en de emoties in zijn spellen voorop. Zijn missie is duidelijk: games maken die spelers enerzijds een filmische ervaring bieden en tegelijkertijd de emotie van de hoofdrolspeler(s) uit de game met je delen.

Wanneer Jodie Holmes - angstaanjagend echt tot leven gebracht door actrice Ellen Page (Juno, Inception) - het koud heeft, heb jij het ook koud. Wanneer ze uit wanhoop niet meer weet wat ze moet doen, voel je je als speler ook wanhopig. En wanneer je vijf dollar bij elkaar hebt gebedeld en dat trots toont aan bevriende zwervers, voelt dat als een grotere overwinning dan honderd zombies neermaaien in de zoveelste shooter.

Wacht even, zei ik daar nou 'gebedeld'? Jawel, Jodie zal een bepaalde periode - de game bestrijkt vijftien jaar van haar leven - als dakloze op straat leven, en tijdens een koude winter kun je verschillende dingen doen om aan geld te komen. Je kunt je handje ophouden, een gitaar pakken en een hartverscheurend liedje zingen of je lichaam verkopen aan de eerste de beste smeerpijp. Je hebt immers geld nodig, je hebt honger, en dan doe je wanhopige dingen.

Aiden

Beyond kent een interessante verhaalstructuur. De verschillende fasen uit het leven van Jodie worden niet in chronologische volgorde verteld. Je springt dus zowel vooruit als terug in de tijd en op die manier vallen de puzzelstukjes van een (bovennatuurlijk) mysterie langzamerhand in elkaar. Een groot deel van het mysterie rondom Jodie heeft te maken met Aiden, de

TRACKRECORD

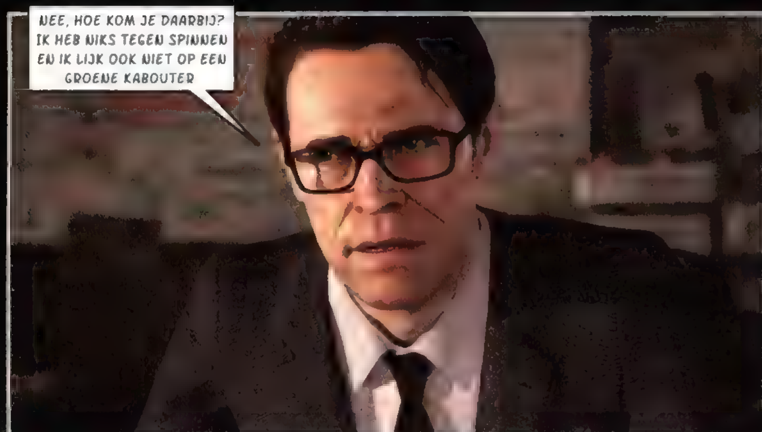
Als je kijkt naar het trackrecord van de Franse ontwikkelaar Quantic Dreams: Omikron: Nomad Soul, Fahrenheit en Heavy Rain, dan zie je drie totaal van elkaar verschillende titels die moeilijk in een hokje te plaatsen zijn.
De eerste game (met David Bowie) is inmiddels echt te bejaard voor woorden, maar die andere twee games kan ik je nog altijd blind aanraden.



weetje • weetje
Heavy Rain heeft maar liefst drie BAFTA's (British Academy of Film and Television Arts-prijzen) gewonnen.



Zie je wel, als het een klein beetje sneeuwt heeft het daar ook geen zin om je voor de trein te gooien...





entiteit/geest waarmee ze verbonden is en waar je op ieder moment in de game naar kunt overschakelen door op het driehoekje te drukken.
Als 'geest' Aiden kun je kleine en grotere puzzels oplossen. Met twee ronde witte stipjes kun je voorwerpen die blauwwit oplichten besturen. Een brand[illegible] kun je bijvoorbeeld ver[illegible] zodat Jodie deze kan [illegible] om een brandende [illegible] blussen. Als Aiden kun [illegible] door deuren en muren [illegible] 'zweven' om vervolgens [illegible] flinke push de deur van [illegible]it open te beuken. Druk [illegible] op driehoekje en je [illegible] die weer, en je loopt [illegible] door de deur die [illegible] was.
[illegible] je ook mens-[illegible]. Bijvoor-[illegible]

iemand is in het nauw gedreven en durft een flinke sprong niet te wagen, maar overgenomen bestuur je die persoon en maak je de sprong wel. Maar ook om vijanden uit te schakelen: neem een SWAT agent over, trek zijn wapen en schiet op zijn collega's.
Stoeien met Aiden is even leuk als verontrustend want de geest blijkt af en toe moeilijk te temmen. Dat is dan ook de reden dat er op Jodie gejaagd wordt door een instantie die onderzoek doet naar paranormale activiteiten.

Antiheldin

Heavy Rain kende behoorlijk heftige en emotionele momenten, maar Beyond zal vele malen heftiger en meer gelaagd worden.

"Een unieke en diep emotionele ervaring."

Doordat je Jodie vanaf haar achtste tot aan haar tienerjaren (en later als volwassen vrouw) meemaakt, neemt het spel, meer dan welke game dan ook, de tijd het personage uit te diepen. Daarbij acteert Ellen Page zo overtuigend en is de techniek achter het spel weer zo'n stap verder dat de grens tussen film en game wel heel dun wordt. De kleine maniertjes, de mimiek van Jodie, haar bewegingen en haar emoties... het is allemaal zo levensecht en snijdt soms recht door je ziel.
Jodie is misschien wel de grootste antiheld(in) ooit in een game. Er zijn namelijk veel momenten dat ze boos en depressief is, omdat ze haar leven haat en Aiden vervloekt. Dit alles maakt Beyond een even intrigerende, wonderbaarlijke als intense game met een hoofdrolspeelster die je snel in je hart zal sluiten.

(Niet) blij

Eigenlijk was ik helemaal niet zo blij met mijn bezoek aan Quantic Dream. Ik kreeg namelijk veel meer te zien dan ik eigenlijk wilde. Beyond is immers, net als Heavy Rain, een spel waar je van tevoren zo weinig mogelijk van wil weten. Tegelijkertijd was ik blij om te zien dat David Cage opnieuw de grenzen van het medium videogame verkent. Het is goed dat Quantic Dream compleet andere dingen doet met hun games, ook al zullen er altijd mensen zijn die er geen ene mallemoer aan zullen vinden en van mening zijn dat Beyond eigenlijk helemaal geen computerspel is. Dat die dan straks een onvergetelijke ervaring aan zich voorbij laten gaan, is dan hun eigen schuld! ★

BESLISSINGEN

In Beyond zal je, net als in Heavy Rain, beslissingen nemen die invloed hebben op het verloop en de uitkomst van het verhaal.
In de bedel-om-geld-scène kun je bijvoorbeeld geld verdienen door je lichaam aan te bieden. Wanneer de smeerpijp je aanspreekt, kun je kiezen uit ' Accept' of 'Deny'. Ik kan me voorstellen dat als je 'Accept' kiest er ook nog meerdere handelingen en uitkomsten mogelijk zijn...
Op een ander moment in de game breek je 's nachts een winkel in om aan dekens en steriel verband te komen. Tijdens de demonstratie ging het alarm af, maar ik kan me ook voorstellen dat je als Aiden eerst het alarm kunt uitschakelen.


Hier in Nederland zijn deze lente ook heel wat straatmuzikanten gestorven die dachten begin april effe lekker buiten gitaar te spelen ...



VERWACHTING ***JAN:***
Beyond: Two Souls wordt een zeer bijzondere ervaring. En als je je er voor openstelt, zal dit spel je zeker niet onberoerd laten.

- + Ellen Page en Willem Dafoe acteren fantastisch.
- + Prikkelende verhaalstructuur.
- + Gedurfd, intens en uniek.
- - Zal voor velen niet als 'game' aanvoelen en spelen.

ADVENTURE / THRILLER
QUANTIC DREAM / SCE
8 OKTOBER 2013

NEXT-GEN PROOF, OF NIET?

Het zal je niet ontgaan zijn: de nieuwe generatie consoles komt eraan. Graddus analyseert welke spelseries next-gen proof zijn, welke wel wat tweaks kunnen gebruiken en welke hun gezicht in de huidige vorm echt niet meer op de next-gen hardware hoeven te vertonen!

WELKE SERIES ZIJN DE Wii U, PS4 EN XBOX 720 WAARDIG, EN WELKE NIET?



Nintendo beet het spits af met de Wii U, en met een beetje mazzel staan aan het eind van dit jaar ook de Xbox 720 en PlayStation 4 onder de TV te ronken. Maar naast nieuwe ip's als DriveClub, Watch_Dogs en Destiny, zullen het toch vooral de oude, vertrouwde franchises zijn die - zeker in de beginperiode - de dienst uitmaken op de next-gen spelcomputers.

Interessant dus om eens te kijken welke grote series wat mij betreft direct door kunnen naar de nieuwe generatie en welke reeksen nog de nodige aanpassingen behoeven. Ik let hierbij vooral op de grafische kwaliteit van de spellen, de potentie in gameplay en de mate waarin de franchise innovatief is.

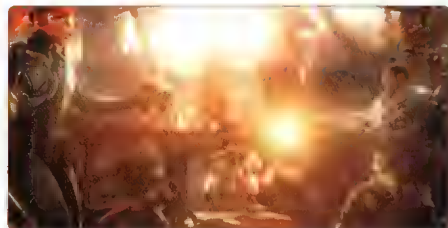
Dus respectievelijk een keihard rood signaal, een oranje 'nog effe geduld'-gebaar of groen licht...



GEARS OF WAR

Waarom niet next-gen waardig?

Was de eerste Gears of War nog innovatief dankzij de introductie van een écht goed werkend coversysteem, inmiddels staat de serie in feite al een deel of drie stil...



Kan het nog wat worden?

Zeker. Maar alleen als de spellen meer gaan bieden dan lineair knalwerk en eendimensionale personages. Introduceer bijvoorbeeld optionele sidemissions of gameplaymechanieken die níet puur en alleen een gun in de hand vereisen.





MARIO

Waarom niet next-gen waardig?

Karten, tennissen, golfen en opdraven in platformers die niet zouden misstaan in de jaren '80... wel leuk, niet next-gen. Goedbeschouwd doet Mario al tijden niets anders dan puur en alleen misbruik maken van zijn status.

Kan het nog wat worden?

Mario was ooit een voorloper op het gebied van innovatie. Ik weet dat godfather Shigeru Miyamoto ook een dagje ouder wordt, maar hij zal toch nog wel één vernieuwende Mario in zich hebben?

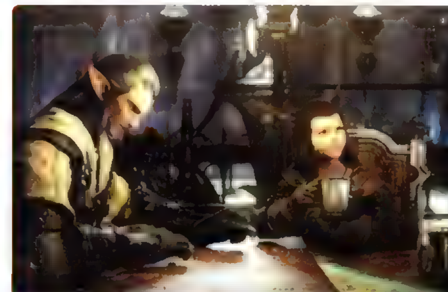
FINAL FANTASY

Waarom niet next-gen waardig?

Als er één serie de verpersoonlijking van 'vastgeroest in het verleden' genoemd mag worden, is het Final Fantasy. Ooit revolutionair, maar inmiddels bijna aandoenlijk in zijn retro-conventies.

Kan het nog wat worden?

Ik betwijfel het. De FF-games zijn gewoon keihard ingehaald door de veel dynamischere westerse RPG. De reveal van Square Enix' nieuwe Luminous Engine biedt hoop. Maar dat zal wel weer CGI zijn; iets waar Final Fantasy graag op teruggrijpt...





TEKKEN

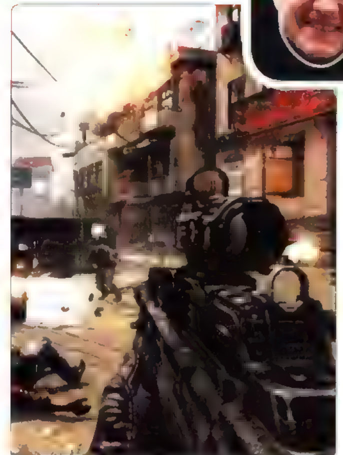


Waarom niet next-gen waardig?
Ik begin een patroon te zien: series die járen geleden innovatief en vers waren maar zichzelf niet hebben ontwikkeld, zijn nu gewoon niet klaar voor de next-gen. Neem Tekken; bekend van PSone faam, inmiddels een generieke fighter.



Kan het nog wat worden?
De kroon in het fightinggenre lijkt 'up for grabs'. Series als Mortal Kombat, Dead or Alive en Virtua Fighter zijn goed, maar niet briljant. Daar liggen dus next-gen kansen voor Tekken!

CALL OF DUTY



Waarom niet next-gen waardig?
De engine kan nu al niet meer, laat staan op de nieuwe consoles. Daarnaast zijn we letterlijk suf geknald. Hoeveel instortende flatgebouwen, hordes generieke vijanden en bijna-dood-ervaringen kan een mens verdragen?

Kan het nog wat worden?
Tuurlijk wel! Treyarch en Infinity Ward, let op. Ik geef jullie één tip: 'Less is more!' Denk aan de briljante 'All Ghillied Up'-missie in de eerste MW. Daarnaast gaarne écht weer eens een multiplayer met perfecte balans en zonder glitches!

THE ELDER SCROLLS

Waarom next-gen potentie?
Dat spreekt voor zich. Het universum van The Elder Scrolls is misschien wel het meest boeiende in de bizz. Met recht de Lord of the Rings van de game-industrie.

Wat moet er anders?
De dynamiek ontbreekt. Uiteindelijk is het spelen van een Elder Scrolls-titel toch gewoon een rigide kwestie van missies en opdrachten wegstrepen. De houterige interactie met NPC's werkt hier niet bepaald aan mee.



ZELDA

Waarom next-gen potentie?
De opbouw van elke Zelda-game is subliem. Begin als snotneus, eindig als bad-ass Link. Het maakt Zelda tot een evergreen die al tientallen jaren jong en oud weet te boeien.

Wat moet er anders?
Die stringente opzet van de Zelda-titels is tevens de grootste zwakte. Je weet precies wat er komen gaat. Zelfs de wapens en personages zijn vaak hetzelfde. Doe eens gek Nintendo, spring uit de ban. Een spin-off met Ganon als hoofdrolspeler?





ASSASSIN'S CREED

Waarom next-gen potentie?
Assassin's Creed ademt next-gen bombast. De sci...erende steden schrééuwen erom uitgewoond te worden en de lijvige lore van de serie barst van de potentie. Tenminste, als de makers inmiddels zelf de rode draad niet kwijt zijn.

Wat moet er anders?
De Assassin's Creed-serie moet eens gaan beseffen dat niet het - steeds onnavolgbaarder wordende - verhaal, maar de free-roaming klim- en klautergameplay de ster van de show is. Hou de setting dus simpel, en leg de nadruk weer op het spelen zelf.

UNCHARTED

Waarom next-gen potentie?
Diep in ons hart snakken we allemaal naar avontuur, naar een manier om uit ons dagelijkse keurslijf te breken. Uncharted raakt op dat vlak precies de juiste snaar.

Wat moet er anders?
Wat mij betreft mag Uncharted wel wat minder lineair worden. Ook de eindeloze shootouts gaan op den duur vervelen. De achtbaanrit-achtige ervaring is deel van de charme, maar in Godsnaam: niet teveel op rails, Naughty Dog!

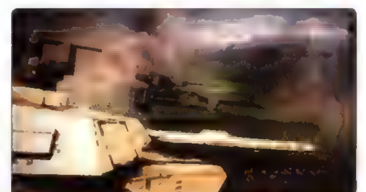


BATTLEFIELD

Waarom next-gen potentie?
Realistisch, rauw en strotjevol tactiek. Vooral in multiplayer liet het grafisch indrukwekkende Battlefield 3 perfect zien waarom zoveel jongetjes 'oorlogje spelen' als favoriete hobby hebben.

Wat moet er anders?
De singleplayer voelt als een verplicht nummer. Voor Battlefield 4 a.u.b. geen eindeloos spawnende vijanden en scripted set-pieces! Daarnaast graag grotere multiplayermaps zodat tanks, straaljagers en misschien ook schepen alle ruimte krijgen. »







MASS EFFECT

● ***Waarom next-gen proof?***
Weinig series zijn zo volwassen als Mass Effect. De speler is de spil in een intergalactisch epos dat aan alle kanten áf voelt. Vrijheid, morele kwesties en doordachte thematiek; de spellen zijn een schoolvoorbeeld voor andere RPG's.

● ***Wat kan er beter?***
Hmmm, misschien wat slimmere vijanden? Of nóg meer daadwerkelijk te bezoeken planeten? Niet te herstellen foutieve keuzes? Ach weet je, ik ben aan het mierenneuken...





GRAND THEFT AUTO

● ***Waarom next-gen proof?***
Eigenlijk is Grand Theft Auto al vanaf het moment dat de serie de stap naar de derde dimensie deed, zijn tijd ver vooruit. Vooral de doe-wat-je-wil mentaliteit is next-gen ten voeten uit. Ook deel vijf lijkt nú al een klassieker.

● ***Wat kan er beter?***
Iets minder lineaire verhaalmissies. Als GTA verder grafisch grensverleggend blijft, staat niks next-gen succes in de weg. Deze serie kan nog decennia mee!

HITMAN

● ***Waarom next-gen proof?***
Hitman: Absolution nam afstand van het starre trial-and-error principe, waarbij één foutje in Game Over resulteerde. Voor sommigen was dat juist de charme, voor de meesten gewoon irritant. De beter gestroomlijnde ervaring maakt Agent 47's nieuwste avontuur zodoende vooruitstrevend.

● ***Wat kan er beter?***
Een tikkeltje grotere levels, die niet zijn opgebouwd uit verschillende secties. Voor de rest steekt Hitman beter in elkaar dan ooit.



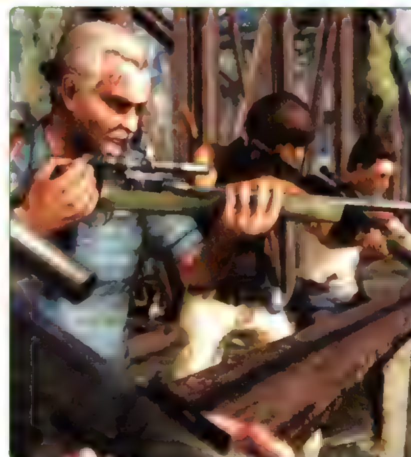
FIFA

● ***Waarom next-gen proof?***
FIFA is inmiddels zó realistisch geworden, dat het moeilijk voor te stellen is wat deze serie nog beter kan maken. Is voetbal je religie en Messi je God, dan is EA's footie jouw bijbel.





● ***Wat kan er beter?***
Misschien de integratie van een Football Manager-achtige carrièremodus? Op het veld zelf zie ik in ieder geval geen enkele reden voor een trainerswissel.



FAR CRY

● ***Waarom next-gen proof?***
Far Cry 3 is als GTA op een tropisch eiland. Een bruisende wereld vol sterke personages en tientallen manieren om tricky situaties te tackelen. Het is de speeltuin waar je als kind van droomde!

● ***Wat kan er beter?***
Met de rekenkracht van de PlayStation 4 en de Xbox 720, is nóg meer leven en afwisseling in de spelwereld eigenlijk het enige wat de Far Cry-serie wellicht naar een hoger niveau kan tillen. ✖

DE OUDE GARDE OVER DE NEXT-GEN

Ed, Jurjen, JJ en Jan zijn samen goed voor een dikke duizend jaar gecombineerde gamejournalistieke ervaring. Aan dit kundige kwartet dus de vraag welke franchise zij absoluut wél, en welke ze zeker niet op de next-gen willen zien.



Wel FIFA. Wat moet ik anders doen met mijn leven...
Niet Elke andere serie. Er moet eerst innovatie komen die uitstijgt boven grafische opsmuk. Zo niet, einde serie.



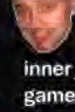
Wel Het liefst een geheel nieuwe 3D-Mario, die niets met Galaxy heeft te maken maar minstens zo tof is. En dan met Luigi in de hoofdrol.
Niet Super Smash Bros., Uncharted, Assassin's Creed, Mario Party, Sonic, God of War, Mario Kart, Call of Duty en Mario Party.





Wel De DiRT-serie op de PS4. Met de nieuwe DualShock controller schijn je een stuk realistischer te kunnen sturen. Dat wil ik meemaken!
Niet Sonic. Ik vind zijn games al eeuwen het tegendeel van vernieuwing, en als een ouwe lul als ik dat al vind, zegt dat genoeg.





Wel Uncharted natuurlijk! Een van mijn favo series met de kracht van de PS4? bring it on!
Niet Na vier delen Gears of War wordt het tijd dat Epic eens met wat nieuws komt. Herinner je die Samaritan demo nog? Dat wil ik zien als game (zie screen).

ANIMAL CROSSING

NEW LEAF





Jurjen schrok toch wel even toen hij hoorde dat we in Nederland inmiddels met acht procent werkloosheid te kampen hebben. Gelukkig heeft hij voor dat groeiende leger werklozen het lichtpuntje aan het eind van de tunnel gezien: op 14 juni verschijnt de nieuwe Animal Crossing!

HALLO, IK BEN ROVER DE SATANISCH KIJKENDE POES! WELKOM IN ONS MOOIE DIERENDORPJE WAAR NIEMAND EEN DOEL HEEFT EN WERKLOOSHEID DE NORM IS! WE DOEN HIER ALLEEN WAT WE WILLEN, EN ALTIJD RUSTIG AAN. EN OMDAT WE JOU ZO'N TOFFE PEER VINDEN, KRONEN WE JOU TOT DE HIPPIE-AMBTENAAR-BAAS, OFTEWEL BURGEMEESTER VAN ONZE VRIJSTAAT! NEE, SCHRIK NIET, DAAR KLEVEN GEEN VERPLICHTINGEN AAN! HET ENIGE WAT DE NIEUWE ROL VOOR JE BETEKENT, IS DAT JE EEN SCHAT AAN MOGELIJKHEDEN KRIJGT OM DIT STADJE NAAR JE HAND TE ZETTEN. MAAK BIJVOORBEELD EENS WAT NIEUWE WETTEN, OF PLAATS HIER EN DAAR EEN BRUG, POLITIEBUREAU OF KAMPEERPLEK. DAT SCHAAPACHTIG LOENSENDE TEEFJE DAAR IN HET STADHUIS KAN JE VERDER HELPEN!





Weet je waarom nudisten nooit verrekijkers gebruiken? Ze willen alles met het blote oog zien.

DAG BAAS! EEN BRUG PLAATSEN? TUURLIJK KAN DAT, ZEG MAAR WAAR JE 'M HEBBEN WIL. KOST WEL 128.000 BELLEN. DUUR? GEEN ZIN IN AL DIE UREN VISSEN EN VERBOUWEN OM ZOVEEL GELD TE VERZAMELEN? NOU, DAN BOF JE, WANT HET HOEFT OOK NIET! ER GELDT GEEN ENKELE VERPLICHTING IN ONS DORP, WAAR NIEMAND EEN DOEL HEEFT EN WERKLOOSHEID DE NORM IS. DUS GA GEWOON LEKKER TERUG NAAR JE TENTJE OM EEN BEETJE TE CHILLEN, MENEER DE NIEUWE BURGEMEESTER.
EEN GROTER HUIS? DAN MOET JE BIJ TOM NOOK ZIJN. HIJ KAN JE HUIS OOK OP DE GEKSTE MANIEREN UITBOUWEN. MAAR JA, DIE WIL DAAR OOK WEL WEER WAT BELLEN AAN VERDIENEN, NATUURLIJK. ALLES KOST BELLEN HIER, DAT IS JUIST ZO TOF! ZO KRIJGEN WE DE GAMERS WEER AAN HET WERK!
FRUIT IS TROUWENS DÉ OPLOSSING VAN ÉLKE CRISIS, WIST JE DAT? EN HET BESTE FRUIT VIND JE OP HET EILAND! PRAAT ANDERS EENS MET DIE MONGOLOÏDE KIKKER DAAR, DIE KAN JE ER ALLES OVER VERTELLEN.

FRUIT? TUURLIJK; IK BRENG JE MET MIJN NIEUWE BOOT GRAAG NAAR HET EILAND. DAAR KUN JE ALLERLEI EXOTISCHE FRUITSOORTEN, VISSEN EN INSECTEN VERZAMELEN. DIE SHIT LEVERT MEER OP DAN HET GANGBARE GOED.
JE KUNT OP HET EILAND OOK MEEDOEN AAN MINIGAMES OM ZOGENAAMDE EILANDMUNTEN TE VERDIENEN. DIE EILANDMUNTEN GELDEN HELAAS NIET ALS HARDE VALUTA IN ONS DORP, MAAR JE KUNT ER TER PLEKKE WEL TOFFE SOUVENIRS MEE KOPEN. ZOALS EEN BADPAK, WAARMEE JE IN ELKE WATERPARTIJ KUNT ZWEMMEN. OMDAT ONTSPANNING OOK WAT WAARD IS
HET LEUKSTE IS HET TROUWENS OM DIE MINIGAMES MET VIER SPELERS TEGELIJK TE SPELEN. MAAR ALS JE MEER WIL WETEN OVER DE MULTIPLAYERDINGEN, MOET JE MAAR EVEN MET DIE DEPRESSIEVE BEER DAAR VERDEROP GAAN PRATEN.





Dat zei de nieuwe vriend van Patricia Paay ook...

"Er valt aanzienlijk meer te doen dan in z'n voorgangers."



Vissen met je vrouw is als praten tegen een cavia.

weetje • weetje

De tijd in het spel loopt synchroon met die in de werkelijkheid. Dat betekent onder andere dat elk dagdeel z'n eigen sfeer, kleuren, muziek en mogelijkheden meebrengt - net als elk seizoen. Vergeet ook niet tijdens feestdagen je dorp te bezoeken!



HALLO, IK BEN EEN DEPRESSIEVE BEER. TJA, HET IS MOEILIJK OM VROLIJK TE BLIJVEN IN EEN DORP WAAR NIEMAND EEN DOEL HEEFT EN WERKLOOSHEID DE NORM IS, TOCH?
DE MULTIPLAYER? NOU JA, JE KUNT DUS MET Z'N VIEREN DOOR EEN DORP RENNEN, LULLIGE MINIGAMES DOEN OP DAT EILAND, SPULLETJES AAN ELKAAR VERKOPEN IN DE TWEEDEHANDS WINKEL, OF NAAR DE DREAM SUITE GAAN.
IN DE DREAM SUITE KUN JE VIA EEN DROOM DE DORPEN BEZOEKEN VAN ANDERE WERKLOZEN DIE JE VIA STREETPASS ONTMOETTE, IS HET NIET GEWELDIG?
OF JE IN DIT DORP NOG IETS WERKELIJK LEUKS KUNT BELEVEN? NOU JA, DIE K.K. SLIDER TREEDT ELKE AVOND OP IN CLUB 101, ALS INGEBLIKTE MUZIEK JE DING IS. NEE, DAAR SERVEREN ZE GEEN ALCOHOL. HELAAS NIET. WAAROM DENK JE DAT IK ZO DEPRESSIEF KIJK?

VERWACHTING ***JURJEN:***

Er valt in New Leaf aanzienlijk meer te doen dan in z'n voorgangers. Jammer dat het wel honderdvijftig uur gaat kosten voordat je je dorp een beetje naar eigen wens hebt ingericht - hoewel die tijdrovendheid voor werkloze gamers natuurlijk een pluspunt is!

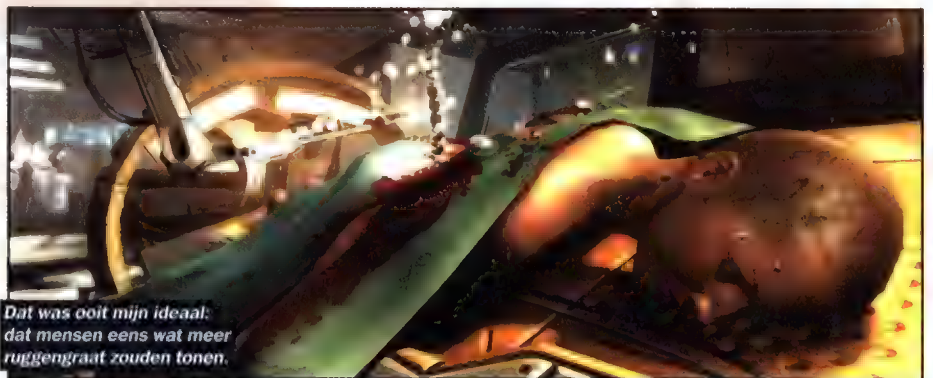
- ✚ Meer ruimte dan ooit om dorp, kleding, tentoonstellingen en andere shit vorm te geven.
- ✚ Voor werklozen een leuk dingetje om de dag mee te vullen.
- – Voor werkende mensen wellicht wat al te tijdrovend.

LIFE SIMULATOR
NINTENDO
14 JUNI 2013



DEUS EX HUMAN REVOLUTION DIRECTOR'S CUT

Deus Ex: Human Revolution, het spel dat in 2011 vele prijzen pakte, gaat op herhaling op de Wii U. Jan speelde de game in Montreal en werd aangenaam verrast.



Dat was ooit mijn ideaal: dat mensen eens wat meer ruggengraat zouden tonen.

Met Deus Ex: Human Revolution zette Eidos Montreal de franchise in 2011 opnieuw op de kaart. Meer dan twintig uur spannende gameplay vol complottheorieën die een beeld schetsten van een grimmige toekomst.

Het was echter vooral de vrijheid in speelstijl die unaniem lof opleverde. Door middel van augmentations konden we held-tegen-wil-en-dank Adam Jensen uitrusten met aangepaste lichaams(onder)delen waarmee je (door middel van stealth, hacking, combat of charisma - of van alles een beetje) je avontuur tot een goed einde kon brengen.

> **"Dit is in bijna alle opzichten een betere game geworden."**

Afhankelijk van je speelstijl, kon je problemen op verschillende manieren oplossen en locaties via meerdere routes benaderen.

Dat je daarbij regelmatig voor morele dilemma's kwam te staan, verhoogde de spanning alleen maar. Je kon je in gesprekken gedragen als een meelevend persoon, een doortrapte strateeg of een botte klootzak, hetgeen steeds weer andere uitkomsten opleverde.

Goed nieuws; dit alles vinden we terug in de Director's Cut van DE: HR voor de Wii U. Maar Eidos Montreal wilde meer dan een regelrechte port afleveren, en dat is ze gelukt.

Groter & mooier

Om te beginnen oogt de game beduidend beter dan destijds op de PS3 en Xbox 360 en is de game in z'n totaliteit een stuk langer geworden. Gelukkig blijft het daar niet bij in deze Director's Cut, want men heeft behoorlijk wat zaken aangepast en nieuwe elementen toegevoegd. Zo zijn bestaande augmentations (o.a. Smart Vision) van Adam getweaked zodat ze beter uit de verf komen, en wordt de Wii U GamePad op uiterst slimme wijze ingezet. De radar uit het origineel is bijvoorbeeld geëvolueerd tot een volledige, real-time 2D map wat de navigatie door de spelwereld zeer ten goede komt, en ook het hacken, een zeer belangrijk onderdeel in de game, gaat met het touchscreen een stuk makkelijker.



Dat was ooit mijn ideaal: een grote vrouw met lange armen en lange benen. Die van mij heeft slechts een grote mond.



Dat was ooit mijn ideaal: een wereld zonder armen.

De allercoolste feature die de Wii GamePad met zich meebrengt, is de mogelijkheid om foto's te maken in de game en meteen te voorzien van aantekeningen middels de stylus.

Bossfights

Een onderdeel waar eveneens aandacht aan is besteed, zijn de bossfights. Qua verhaallijn en plaats in de game zijn ze hetzelfde gebleven, maar je kunt ze nu op veel meer manieren tackelen.

Zo hebben de makers de levels rondom de bossfights nu ook betrokken bij het spel, en dat levert allerlei extra mogelijkheden op. Tijdens de speelsessie in Montreal werd de confrontatie met Barrett getoond. Terwijl deze in het rond loopt te schieten met zijn mechanische armmitrailleur, kun je nu als Jensen op velerlei manieren de omgeving manipuleren. Je kunt ladders beklimmen, in ventilatieschachten wegkruipen, nieuwe delen in de hangar openen op zoek naar zwaardere wapens en explosieven, of een deployable turret vinden en die het vuile werk voor je op laten knappen. Het is zelfs mogelijk Barrett uit te schakelen zonder een enkel schot te lossen.

Beter

Het moge duidelijk zijn dat Eidos Montreal niet over een nacht ijs is gegaan. De term 'Wii U port' dekt dan ook de lading niet. Dit is in bijna alle opzichten een betere game geworden waarbij met name de GamePad logisch en leuk wordt ingezet, en de toch al indrukwekkende gameplay naar een nog hoger niveau wordt getild. ★

weetje • weetje

Onderzoek wijst uit dat nog geen twintig procent van de gamers hun singleplayer games daadwerkelijk uitspelen. Voor DX: HR lag dat percentage boven de dertig procent, aldus de makers.



VERWACHTING ***JAN:***
Een van de beste, diepste en meest indrukwekkende games van 2011 komt terug, beter in vorm dan ooit. Wii U-bezitters krijgen er een klassieker bij.

- \+ Mooier.
- \+ Aangepaste bossfights.
- \+ Veel nieuwe content.
- − Oogt toch al een tikje gedateerd.

ACTION RPG
EIDOS MONTREAL / SQUARE ENIX / BIGBEN INTERACTIVE
Q2 2013

REVIEWBLAD

TOPSCORE

FIRE EMBLEM
(PAG. [illegible])





iPADJE AF

REAL RACING 3
(PAG. 069)



GEEN EENDAGSKUIKEN

TOKI TORI 2
(PAG. 054)



HOMERUN!

MLB 13 THE SHOW
(PAG. 077)

Mijn 5 centen - Ook ik behoor tot de 'Apple Kerk'. Ik heb een iPad, een iPhone en een iPod. Maar als ik eerlijk ben, doe ik er heel veel mee, behalve gamen.
Sure, ik heb Angry Birds gespeeld, maar het feit dat Spider Solitaire tot nu toe mijn meest gespeelde game is op zowel iPad als iPhone zegt genoeg. Ik zie gewoon nul meerwaarde in het aanbod. Ik ben echt een console-gamer. Mooie graphics, vette actie en super besturing zijn voor mij een must, niet die vingerschuif-shit met lullige beelden en de diepgang van een vingerhoed.
Tot Real Racing 3 uitkwam. Eindelijk had ik console-waardig spul op mijn tablet. Wat een brute ervaring en gezegend met een besturing die volstrekt logisch aanvoelt.
Ik zeg je, ik heb nu al één game voor mijn jaarlijkse top-5 binnen, en dat op het voor mij meest onwaarschijnlijke platform! - JJ



* ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL [CO-PU-LATIE]
* GEARS OF WAR: JUDGMENT [MULTIPLAYER]
* TOKI TORI 2
* STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM [MULTIPLAYER]
* GOLD AWARD FIRE EMBLEM: AWAKENING
* CASTLEVANIA: MIRROR OF FATE
* REAL RACING 3
* TIGER WOODS PGA TOUR 2014
* NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 3
* NEED FOR SPEED: MOST WANTED
* MLB 13 THE SHOW



Pin jij ze vast, dan flank ik ze.

ECHTE MANNEN FLANKEN NIET!

Dat bedoel ik...

ARMY OF TWO
The Devil's Cartel

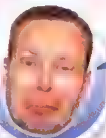
Het derde deel van Army of Two moest volgens de makers serieuzer worden en nog meer de nadruk leggen op het spel als puur co-op knalfestijn. Tacticus Jan en Rambo JJ gingen de game samen testen in de vorm van een Co-PU-latie. Inderdaad, dat klinkt net zo ongemakkelijk als het in de praktijk was...



NOU JAN, OF WE DUS EVEN SAMEN DE NIEUWE ARMY OF TWO IN CO-OP WILLEN CHECKEN. IK ZAL JE EERLIJK ZEGGEN, IK GA NOG LIEVER KAASFONDUEN MET MIJN SCHOONFAMILIE. WAAROM ZOU IK IN HEMELSNAAM EEN GAME SÁMEN WILLEN SPELEN? EN CO-OP IN EEN SHOOTER? DAN GA JIJ DUS KILLS MAKEN DIE IK HAD WILLEN SCOREN? OF DAT IK JE RUGDEKKING MOET GEVEN TERWIJL JIJ DE BLITSE BINK UITHANGT EN EEN PAAR VOLTREFFERS PLAATST? MAAR GOED, DE BAAS WIL HET, DUS DAAR GAAN WE DAN. ALS IK MAAR WEL DIE GROTERE GAST VAN DE TWEE MAG ZIJN, WIE WEET DAT IK DAN VOOROP MAG LOPEN EN JIJ ER ACHTERAAN



Kijk, we moeten een tactisch strijdplan opzetten waarbij we elkaar ondersteunen en aanvullen. Pak jij de onderste verdiepingen, dan ga ik bovenlangs, ga jij rechts, ga ik links. Zit jij vastgepind, dan flank ik ze en...

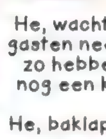


JAN, IK KEN MAAR ÉÉN ROUTE EN DAT IS RECHT VOORUIT ECHTE MANNEN FLANKEN NIET. EN WAAROM ZOU IK OOK IN DIT SPEL? JE KRIJGT PUNTEN VOOR ELKE KILL EN IK WIL DIE RANGLIJSTEN DOMINEREN. DUS ELKE KILL DIE JIJ MAAKT, IS ER EENTJE MINDER VOOR MIJ, MET JE GEFLANK





He, wacht nou effe. Niet te snel! He, niet al die gasten neerschieten, laat wat voor mij over. Niet zo hebberig. En mag het iets rustiger? Hier is nog een kistje met munitie waar misschien wat bruikbaars in zit. JJ? JJ?!
He, baklap! Die dwaas rent de hele tijd uit beeld!





GAAN ZE IN DEZE GAME OOK ALWEER DAT SNEUE RPG-PRINCIPE VAN KISTJES ZOEKEN GEBRUIKEN? HEB JE EEN ECHTE SOLDAAT WEL EENS EEN KIST ZIEN ZOEKEN? JA, ALLEEN 'S OCHTENDS BIJ HET AANKLEDEN ALS HIJ ZIJN KISTEN ZOEKT ER IS MAAR EEN RPG DIE ER TOE DOET EN DAT IS DE ROCKET PROPELLED GRENADE

Co-op is... ...samen knallen op een romantische locatie.

OVERKILL



Dat komt ook omdat zowat alles explosief is. Hoeveel op te blazen helikopters, gasinstallaties, tonnetjes ontvlambare vloeistof en benzinedepots kun je bij elkaar in een level stoppen?



Luister, als we niet samenwerken, krijgen we ook die Overkill-meter niet gevuld. Door samen vijanden neer te schieten, of door samen coole kills te maken, vult die zich en als ie vol is, kunnen we pas echt mayhem veroorzaken. Dan zijn we tijdelijk supersterk en kun je ledematen van rompen schieten. Dat moet jou toch aanspreken?



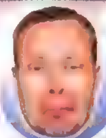
NOG ZOIETS, EEN GEZAMENLIJKE METER DE ENIGE GEZAMENLIJKE METER DIE WERKT, IS DIE VOOR DE ELEKTRICITEIT IN EEN STUDENTENHUIS DIE OVERKILL-SHIT IS COOL, MAAR WIE HEEFT HEM NU VERDIEND? VOELT VOOR MIJ, ALS VLEESGEWORDEN EGO-MAN, TOCH EEN BEETJE ALSOF IK MET BARCA MEEVOETBAL EN NA AFLOOP GA ROEPEN DAT WE BEST LEKKER GEBALD HEBBEN
EN ZEG NU ZELF, HEB JE MIJN HULP NODIG? DE TEGENSTAND IS NU NIET ECHT JE VAN HET PATTY BRARD KNALT ZICH HIER OOK NOG WEL DOORHEEN



WAT MIJ BETREFT NIET GENOEG DAN HEB IK JOU OOK NIET NODIG



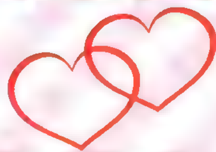
Luister, Je hebt mij wel nodig! Nog even over dat Overkill-systeem. Als we gebroederlijk tegelijkertijd onze Overkill activeren, komen we in een soort God mode met een oneindige hoeveelheid kogels. Daarmee scoren we veel meer punten. Meer punten is meer cash en met meer cash upgraden we ons wapenarsenaal, en unlocken we nieuwe wapens. En als je nu nog één keer zegt dat je me niet nodig hebt, doe ik gewoon die deur niet open die we samen open MOETEN doen!



(GROM)



BROMANCE



WAT IS ER EIGENLIJK GEBEURD MET HET MET DE RUGGEN TEGEN ELKAAR SPRAYEN? OF WAS DAT TEVEEL GORDON? IS EA HOMOFOOB GEWORDEN?

Tja. EA Visceral Montreal wilde het bromance-gehalte downtunen: dat is jammer want dat betekent geen handshakes en boks-boks meer als je in een lift staat te wachten naar het volgende level. Ik vond dat eigenlijk best lachen.

DUS ZE HEBBEN HET FIGUURLIJKE GAY-GEDEELTE (WAT IK ERG GEZOCHT VOND OVERIGENS) ERUIT GEHAALD EN DE GAME GEWOON MAAR LETTERLIJK GAY GEMAAKT. IK VIND SAMENWERKEN AL RUK EN ALS JE ER EIGENLIJK NIET ECHT VOOR BELOOND WORDT HELEMAAL. IN DE RANKING NA ELK LEVEL VIND IK ONZE SAMENWERKING OOK NIET TERUG EN KRIJG JE GEWOON JE EIGEN PUNTEN TE ZIEN.

Wat pas echt ruk is, is dat de game geen online drop-in, drop-out systeem kent. Ja, drop-outen kan, maar als ik jouw game wil joinen, moet jij mij eerst accepteren en vervolgens moeten we helemaal aan het begin van een hoofdstuk starten. In welk jaar leven we? 2008?



Co-op is... ...elkaar altijd rugdekking geven.



BIJKOMEND VOORDEEL VOOR MIJ; IK KAN JOU DUS OOK GEWOON NIET ACCEPTEREN. HÈHÈ



Co-op is... ...nooit de andere kant opkijken als je maatje in nood is.



ZOENEN

Een ding zal je wel kunnen waarderen: de Frostbite 2 engine zorgt voor lekker veel vette destructie.

JA. ALS IK HET IN MIJN EENTJE KAPOT KAN MAKEN WEL. MAAR JIJ ALS COÖPERATIEF INGESTELD MENS... IS DIT NU EEN GAME DIE ECHT MAAKT DAT JE WIL SAMENWERKEN OF IS HET EEN BEETJE ALS ZOENEN OP VAKANTIE MET DIE VAGE CHICK UIT SPANJE? ONDER HET MOTTO, JE BENT ER NU EENMAAL, LATEN WE HET DAN MAAR DOEN.



Co-op is... ...samen genieten van totale destructie.

Ik ga nooit naar Spanje op vakantie.

NAAR GRIEKENLAND DAN? ZELFDE VERHAAL

Ook niet. Maar we dwalen af. Bottom-line: jij speelt deze game dus liever alleen met een computergast naast je? Jij prefereert voorgeprogrammeerd gedrag boven een Rambo homie van vlees en bloed? En als dat dan zo is, wat vind je dan van deze game als third-person shooter? Het is zo plat als een dubbeltje maar ik kan niet zeggen dat ik me er niet mee heb vermaakt.

OM ED'S WOORDEN TE GEBRUIKEN: 'IK HEB NIKS TEGEN ZO PLAT ALS EEN DUBBELTJE'. OP ZIJN TIJD EEN FRIKANDEL IS HEERLIJK. MAAR DAN MOET HET WEL EEN GOEDE FRIKANDEL ZIJN EN DEZE IS LAUW-WARM EN ZONDER AL TE VEEL SMAAK. HET SPEL IS OOK TE MAKKELIJK EN EENZIJDIG. NIET ECHT TOF DUS. MAAR DAN NOG SPEEL IK LIEVER ALLEEN MET ZO'N KUNSTMATIGE GAST DAN MET EEN ECHT MENSCH. WANT DAN HOEF IK ME NIET SCHULDIG TE VOELEN ALS IK ME NIKS VAN HUN GEZWAM AANTREK.

Typisch.

HUH?

Ik vind eigenlijk dat je al twee pagina's lang aan het zwammen bent...

(XBOX LIVE DISCONNECTED - RESTART GAME)

SCORE:







GEARS OF WAR JUDGMENT



We hebben niet genoeg J's meer voor De Drie J's, maar nog meer dan genoeg multiplayer madness in onze schedels. Vandaar dat de MP's die ertoe doen vanaf nu besproken worden in de rubriek Multipower! Deze maand checken Jan, JJ en Wouter of die van Gears of War: Judgment nog wel kettingzaagwaardig is...

De appel valt niet ver van de boom, en dat geldt meestal ook voor sequels, maar voor Judgment hebben Epic en People Can Fly een aantal dappere stappen van het gebaande pad genomen. Dat heeft niet alleen grote gevolgen voor de singleplayer, maar ook de MP krijgt een extra dosis snelheid, skins en in de kont geschopte modes.
Doet dit de serie goed, of mogen we Sera en haar onder- en bovenaardse inwoners in een zwart gat der vergetelheid trappen? Jan, Wouter en JJ delen hun meningen over een aantal penibele kwesties.

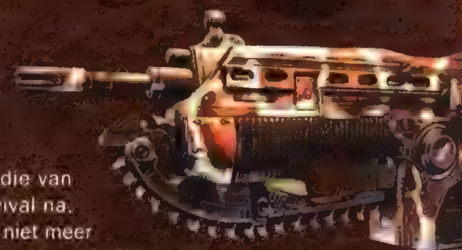
KWESTIE 1: JUDGMENT KENT SNELLERE GAMEPLAY, MAAR IS DAT OOK BETER?



Judgment is zeker een stuk sneller geworden en dat is een vooruitgang, maar nog steeds roep ik soms hardop: 'schiet nou eens een keertje op'. Wat ik 'kwalijker' vind, is dat GoW in mijn ogen te veel een koprol-close-combat-shooter is geworden.
In mijn eerste paar potjes TDM/Domination had iedereen een Gnasher shotgun en was het bij elkaar komen en dan rollen maar. Ik weet dat dit typisch GoW is en dat veel mensen dit juist tof vinden en goed kunnen (het is ook een skillz-ding), maar voor mij persoonlijk voelt het beperkend aan. Ik vind dat een goede shooter een goede balans moet hebben tussen lange-, midden- en korte afstandswerk.



Klopt JJ, Gears blijft nog steeds een shot-gunhagel-in-je-gezicht-game. Maar in de wat ruimere maps kan je prima weerstand bieden met je (Retro) Lancer, zolang je je vijand maar op tijd ziet aankomen. En daarvoor heb je 'AWARENESS' van je omgeving nodig, weetje... wees als een eekhoorn in een wolvenhol! Maar inderdaad, zelfs dan blijft de shottie hét Alpha-wapen bij uitstek. Wat ik vooral een grote verandering vind ten opzichte van de vorige Gears-delen, is dat je nauwelijks meer in cover hoeft te zitten, zelfs niet in TDM.



De maps, op die van OverRun/Survival na, zijn er gewoon niet meer op ingericht, waardoor je vaker wordt aangemoedigd op elkaar af te stormen als loopse neushoorns.
Daarnaast zijn de maps groter en ingewikkelder geworden. Het gevolg is dat je in TDM geen twee langzaam op elkaar af sjokkende squads meer hebt, die als locomotieven op ramkoers onvermijdelijk op een uiterst gewelddadige manier met elkaar gaan clashen. Nee, het gevaar kan nu van alle kanten komen: van links, van rechts en zelfs van boven, wat totaal andere gameplay oplevert.
Ik vind het jammer, want het maakt Gears zeker minder uniek... En. Waar. De. Fuck. Zijn. De Executions. Gebleven!?!?!?!



KWESTIE 2: OVERRUN VS BEAST MODE EN HORDE. IS HET ECHT BETER?



Ik ben erg blij met OverRun. Ik vond Beast Mode compleet non-interessant en kon me ook niet zo vinden in het idee om daar enkel als gedrocht door het leven te gaan. OverRun voegt daarentegen daadwerkelijk diepgang toe aan de MP van Gears. Aan de COG kant heb je duidelijk verschillende klassen en ik hou gewoon van klassen-MP's.
Omdat je moet samenwerken, is een goede balans en begrip van de unieke skills noodzakelijk. Aan de Locust kant heb je verschillende types die ook weer allemaal andere skills hebben. Aangezien je beide kanten speelt (je wisselt van kant nadat de objectives zijn vernietigd) moet je ze allebei beheersen. Dat maakt het leuk, al speel ik nog altijd liever met COG dan met Locust.



OverRun bevalt mij vooral omdat dit nog het dichtst bij de vertrouwde Gears-gameplay blijft, terwijl het wel een leuke twist geeft dankzij de classes. Wat daar dan wel weer jammer van is, want elk fucking voordeel heeft een nadeel in Judgment, is dat je als Scout of Medic veel minder punten binnenbengelt dan een Soldier of de volledig overpowered Engineer. Shit moet gebalanceerd worden, dus geef Medics anders effe wat meer punten als ze iemand reviven of geef Scouts een bonus als ze iemand van grote afstand door de kop knallen. Ja toch?

KWESTIE 3: DE BREECHSHOT, KAN JE DAAR IETS MEE?



Ik kan er nog geen fuck mee, maar ik heb gasten gezien die verdomd skillful m'n kop in stukken schoten met dat ding. Ik heb liever de Markza, die me doet denken aan de BR of de DMR uit Halo. Net geen sniper gun, maar wel lekker onpersoonlijk van een gemiddelde afstand gaten in teven schieten.
Maar het is niet alleen Onyx wat er glimt wat betreft wapens, want granaten kunnen niet meer tegen de muur geplakt worden en je kunt geen twee primary wapens meer meezeulen.

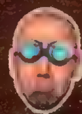


De BreechShot en de Booshka zijn wapens die je echt moet verdienen en niet zo maar eventjes oppakt. Het loont om je te specialiseren in beide speelstijlen (close en ranged) en daar vliegensvlug tussen te wisselen in het heetst van de strijd. Dan valt het ook reuze mee met de balans in mijn optiek. Bovendien zijn granaten veel effectiever deze keer. Hiermee heb ik heel wat close combat vijanden aan stukken geblazen.

KWESTIE 4: IS FREE-FOR-ALL EEN WAARDIGE TOEVOEGING OF EEN NUTTELOOS AANHANGSEL?



Niet nutteloos, maar wel een tikkie overbodig. Dat 'ieder voor zich' is leuk hoor, maar daarvoor speel ik geen Gears of War. Het schijnt zo te zijn dat fans er al tijden om vroegen en dat is waarom Epic het erin heeft gestopt. Het is ergens ook wel makkelijk. Je hoeft niet lang te zoeken naar een team, dus als je effe snel wil knallen, is Free-for-All natuurlijk een uitkomst.



Met het risico te klinken als een vastgeroeste ouwe pik: deze nieuwe shit mot ik niet. De potjes chaos kunnen zeker aangenaam Gears(-achtig)-tastic zijn, maar voor mij bestonden de beste momenten uit de Gears-historie uit broederschap en samenwerking tegen die lelijke aardkruipers genaamd de Locust.





Deze discussie schiet werkelijk alle kanten op.





Hij is al jaren bloeddonor, alleen nooit van z'n eigen bloed.

KWESTIE 5: FLASHY SKELETTEN-SKINS, WAT DE FUCK IS DAT?


Ik kan hier wel gaan vertellen dat 't echt heel erg coolio is om jouw eigen karakter te pimpen met allerhande skins, maar het is in mijn optiek te veel een uitgekiende poging geworden om geld aan je te verdienen. Er zijn standaard slechts acht skins voor je mannetje aanwezig. Voor de overige skins (en dat zijn er veel meer) moet je 240 Microsoft punten lappen. Ik heb geen probleem met betaalde content, maar in een full priced game moet echt standaard meer zitten. Sterker nog: Gears 3 was qua skins en characters een stuk beter voorzien! Foei, Epic!


Dit is duidelijk een van de mindere elementen die Epic overgenomen heeft uit social en freemium games. Ik vind dat totaal niet passen bij het rauwe, stoere karakter van de serie. Het interesseert me voor de rest weinig - ik wil gewoon knallen - maar ik ben bang dat we moeten wennen aan het idee dat dit soort betaalde cosmetische content ook steeds meer op de voorgrond gaat treden in AAA-shooter games.



FINAL JUDGMENT


De MP van Gears of War Judgment zorgt ervoor dat de, in mijn ogen ietwat mindere, SP voldoende gecompenseerd wordt. Samen is dit gewoon een fijne GoW geworden. Niet de beste though.
Wel jammer dat er zo weinig maps zijn om al die prima modes uit te proberen, want dat is een klein smetje. Verder hoop ik dat Epic snel de gameplay wat meer in balans patched en shotguns minder dominant maakt.


De nieuwe modi en klassen in Judgment zorgen voor een frisse injectie, waardoor ik dit weer met veel plezier speel. De game nestelt zich qua multiplayer prima tussen CoD, BF4 en Halo 4 in. Wel moeten er snel meer maps komen, dat is een vervelend minpuntje.


Alles dat beter is in de MP van Gears heeft weer een fucking nadeel ter grootte van Michael Fassbenders lul, dus uiteindelijk ben ik niet enórm tevreden over deze MP. Zo slecht als die van Gears 2 is ie nog niet want aan sommige dingen moet je gewoon wennen en het blijft dikke lol.
Maar meer modes (ook voor niet Season Pass-houders), meer focus op broederschap en meer unlockable shit had de MP heel veel goed gedaan. Gelukkig vind ik de Campaign, totaal anders dan JJ, weer veel beter. Dus toch nog WIN. ✖



PROFIELTJES

JJ
Favo Gears deel
Deel 1
Favo wapen
Retro Lancer
Favo MP-mode
Team Deathmatch
Favo verandering in Judgment
Dat ze hopelijk straks de shotguns minder overpowered maken

JAN
Favo Gears deel
Deel 3
Favo wapen
De oude vertrouwde Lancer blijft mijn all-time favoriet
Favo MP-mode
OverRun. Ik speel eigenlijk niets anders
Favo verandering in Judgment
De wat snellere gameplay en de toevoeging van klassen.

WOUTER
Favo Gears deel
Deel 1 met een verdomd grote afstand!
Favo wapen
Boomshot: de Gears n00btube!
Favo MP-mode
OverRun/Survival
Favo verandering in Judgment
De 'nieuwe' manier van granaten gooien en wapens wisselen.



TOKI TORI 2

Toen de naam Eggbert in 2001 al bezet bleek, noemde de Nederlandse studio Two Tribes hun spelkuiken 'dan maar' Toki Tori. Betekent ook niets. En het gaat niet om de woorden, maar wat daarachter schuilt. Gedachten die volgens Jurjen illustratief zijn voor Toki's tweede avontuur.



De eerste stappen in Toki Tori zijn droomachtig, van magische kwaliteit. Het gebrek aan duiding of uitleg maakt elke beweging in je omgeving interessant. Wat doet die kikker daar, hoppend door het hoge gras? Hoe zal dat beest reageren op fluiten en stampen, de enige twee moves die je hebt? De afwezigheid van letters, tellers of metertjes garandeert dat je zintuigen wijd openstaan voor de 2D-platformomgevingen die door ongelijk verschuivende achtergronden en focusverschillen toch een fijn gevoel van diepte geven.

Veranderende belichtingen op de tekenfilmachtige beelden, nevels en fijntjes vloeiende waterstromen versterken het magische gevoel. Net als de muziek die je eerbiedig, bijna stilletjes, aanmoedigt verder te gaan. Om zich vervolgens met Nintendo-achtige melodietjes tot de dood in je hersenpan te nestelen.

Geen tekst

Toki Tori 2 is een spel dat in het geheel geen tekst gebruikt. Hier en daar verschijnt wel een behulpzaam symbooltje, maar zelfs met dergelijke sturing is het spel extreem zuinig. Om te begrijpen wat je moet doen, is het daarom zaak goed naar de omgeving te kijken. Alles heeft betekenis. Soms doet een vogeltje precies voor wat je moet doen. Vaker hinten de vormen van beesten en objecten naar hun functies, die je experimenterend verkent.

Ontvankelijk en onbevooroordeeld experimenteren met je mogelijkheden, en ontdekken hoe die zich verhouden tot de wereld en alles wat je daarin ziet, dat is wat het spel van je verlangt. Zuiverder heb je zelden gespeeld.

Spelmagie

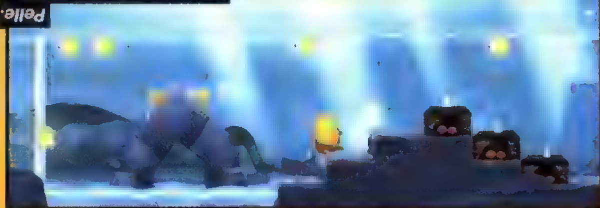
Met elk voorbijvliegend uur groeit je kennis over de wereld en wat je ermee kunt. Eén voorbeeld dan: als je een blauwe kikker een roze beestje voert, blaast hij na een keertje stampen een luchtbel waarmee je Toki Tori naar hogere platformen kunt laten vliegen. Je leert spelenderwijs hoe je beesten wakker of boos moet maken, wanneer beesten je wel of niet kunnen zien of horen, wat vuur met bepaalde platformen doet en waar die grote, gloeiende stenen op de wereldkaart voor zijn.

Na een diepe, benauwende afdaling word je plots verrast met een enorme winst aan bewegingsruimte - spelmagie pur sang.

> **"Perfect voor mensen die graag alles zelf willen uitvogelen."**



Die sprong is ook voor een kuiken geen eitje.



Bij welke voetballer moet je eerst de schaal eraf halen? Pelle.

Zeldzaam bevredigend

Met de juiste kennis en volhardend puzzelwerk lukt het misschien 'al voordat het de bedoeling is' het meest voor de hand liggende pad te verlaten en nieuwe gebieden te vinden. Dat zijn de mooiste momenten in het spel, zeldzaam bevredigend, juist omdát er niets wordt uitgelegd en je dus alles zelf hebt uitgevogeld.

Toch zal het gebrek aan tekst en uitleg op andere momenten ook de grootste zwakte van Toki Tori 2 blijken. In de latere fasen van het spel werd de ervaring ervan naar mijn smaak té vaak gefrustreerd met uit wanhoop geboren gedachten als 'waar moet ik nu heen', 'wat moet ik nu gaan doen' en 'help mij god, ik voel mij zo verlaten'. Misschien was iets meer sturing toch niet zo verkeerd geweest, ook al had dat de spelvorm minder elegant gemaakt.

Dogmatisch

Het was het speelplezier zéker ten goede gekomen als - bijvoorbeeld - elk level een leuke naam had gekregen, wanneer je verzameldingetjes in cijfers geregistreerd werden of als even duidelijk was gemaakt dat je je blikveld met de rechter stick kunt verruimen (kwam ik pas halverwege het spel achter).

In plaats daarvan hebben de makers ook op de plaatsen waar het de spelervaring had geholpen en versterkt, dogmatisch alle tekst, cijfers en uitleg geweerd. Alsof de eenmaal ingeslagen, tekstloze ontwikkelweg koste wat kost tot het eind bewandeld moest worden. Terwijl het spel zélf nu juist leert dat het kan lonen eenmaal ingeslagen wegen te verlaten. Daarin lijkt het spel paradoxaal genoeg slimmer dan zijn makers.

weetje • weetje

Momenteel werkt Two Tribes aan de Steam-versie van Toki Tori 2 en een update voor de Wii U-versie die onder andere een level editor (!) toevoegt.



SCORE 88

Een perfect puzzelavontuur voor mensen die graag alles, maar dan ook alles, zelf willen uitvogelen. Iets minder slimme, volhardende en/of geduldige spelers gaan het gebrek aan tekst en uitleg missen, of moeten vaak het internet op.

JURJEN



Acht uur voor het hoofdverhaal, acht uur voor het ontrafelen van alle mysteriën eromheen.

16 UREN

BASICS

PUZZELAVONTUUR
TWO TRIBES
1 SPELER
OUT NOW

MAD CATZ MICE
PLAY TO WIN

VERKRIJGBAAR IN DIVERSE KLEUREN



R.A.T. 5

125 - 5600 DPI
PRECISION AIM MODE
ZES PROGRAMMEERBARE KNOPPEN
VERSNELLING - 30G.
KLEUREN

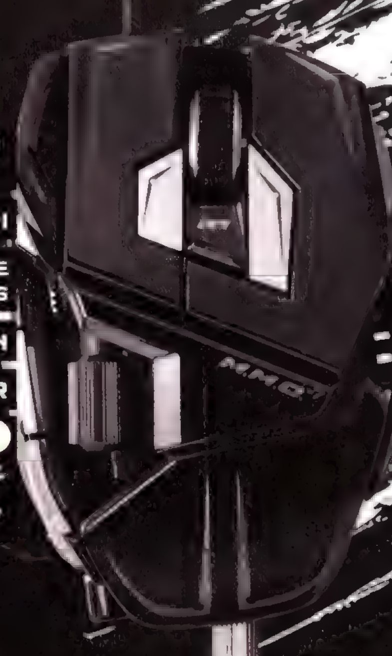
€ 74,99*



R.A.T. 7

100 - 6400 DPI
PRECISION AIM MODE
VIJF PROGRAMMEERBARE KNOPPEN
VERSNELLING - 50G
KLEUREN

€104,99*



M.M.O 7

25 - 6400 DPI
78 PROGRAMMEERBARE COMMANDO'S
UNIEKE 5D BUTTON
'TWIN-EYE' LASER SENSOR
KLEUREN

€ 119,99*



R.A.T. 9

100 - 6400 DPI
PRECISION AIM MODE
WIRELESS 2.4 GHZ.
ZES PROGRAMMEERBARE KNOPPEN
KLEUREN

€ 131,99*

O.A. VERKRIJGBAAR BIJ:



PARADIGIT COMPUTERLAND KOMPLETT.nl eci.nl bart smit
SATURN bol.com MediaMarkt wehkamp.nl NEDGAME

*De prijzen van de producten in deze advertentie kunnen afwijken van de prijzen in de winkels.



MAD CATZ



THE ELDER SCROLLS ONLINE

Volgens Ward kwam er maar één man in aanmerking voor het tripje naar Washington voor The Elder Scrolls Online. Hij is namelijk, en we citeren: 'een groot kenner van The Elder Scrolls-serie en professor in de MMO's'. Ward kreeg z'n zin, maar z'n trip werd uiteindelijk een lijdensweg...

Ik tuur in het papieren zakje dat ik stevig vasthoud. Dit mag ik niet laten vallen. Ik ruik een zurige geur. Snel kijk ik om me heen. Hoeveel mensen staren in mijn richting. Hebben ze me gehoord? Ruiken ze die zure lucht?

Ik accepteer een tissue en een kauwgumpje van het lieve meisje dat twee stoelen verderop zit. Ondanks dat ik me misselijk en zwaar beroerd voel, lach ik vriendelijk en bedank ik haar. Dan ga ik weer verder waar ik mee bezig was: me kapot schamen omdat ik zojuist in het vliegtuig heb gekotst.

Wanneer ik eindelijk land in Washington, blijf ik nog effe zitten en raap mijn moed bij elkaar. Ik loop naar de uitgang, dank de stewardess met mijn groene bakkes en hoop dat The Elder Scrolls Online, de reden dat ik dit lijden onderga, het allemaal waard is.

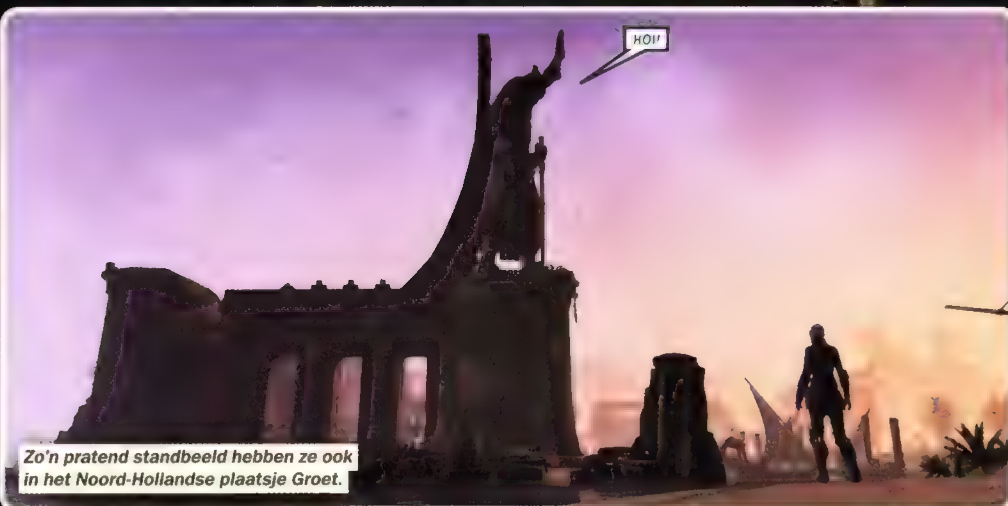
SMETVLEK

Het is dik twaalf uur later wanneer ik na een goede nachtrust en een korte busrit uitstap bij de Zenimax Online Studios. Gelukkig voel ik me vandaag weer kiplekker, want ik ga vier uur lang The Elder Scrolls Online (TES Online) spelen.

Ik ben trouwens een beetje bang voor wat er komen gaat. Dat ligt niet zozeer aan wat ik tot nu toe over TES Online gehoord en gelezen heb, maar meer aan de neergang van het MMO-genre in het algemeen.

Ik ken niemand die vooraan in de rij staat wanneer er een nieuwe MMO wordt aangekondigd en al helemaal niet wanneer het een MMO betreft van zijn of haar favoriete franchise. Er is namelijk al-





Zo'n pratend standbeeld hebben ze ook in het Noord-Hollandse plaatsje Groet.





tijd angst dat jouw favoriete serie bruut verkracht wordt, alleen maar omdat de uitgever dollartekens in z'n ogen heeft gekregen naar aanleiding van het immense succes van World of Warcraft.

PRAATJES VULLEN GEEN...

Eenmaal binnen schuif ik ergens in een grote testruimte met meerdere rijen PC's, achter een exemplaar met een mechanisch toetsenbord. Terwijl mijn handen jeuken om te spelen, wordt er nog een kort praatje gehouden over de speerpunten van TES Online.

"Volgens mij moet hij z'n bek houden en me ongestoord verder laten spelen."

Ik hoor dat de game geschikt moet zijn voor Skyrim-spelers, maar dat ook doorgewinterde MMO'ers er blij van moeten worden. Vervolgens vertelt iemand dat ze een frisse game met betekenisvolle momenten en keuzes willen maken... en ondertussen begin ik echt ongeduldig te worden. Ik luister al jaren naar dergelijke marketingpraatjes en weet inmiddels dat die geen gaatjes vullen.

De lui van Zenimax Online Studios snappen dit gelukkig en houden het verder kort. Na een beknopte tutorial kan ik eindelijk aan de slag. Kom maar op TES Online. Verras me!

STRAWBERRY CUPCAKE

Als een wulpse Breton met volle boezem die luistert naar de mierzoete naam Strawberry Cupcake dartel ik Tamriel binnen. Zijn het niet mijn bloeddorstige skills die de rillingen over de rug van de tegenstander doen lopen, dan is het wel mijn naam. Ik sta op een schip dat mij zojuist uit het water heeft gevist, nadat ik (zoals wel vaker in Elder Scrolls) ontsnapt ben uit een gevangenis. Nadat het schip een haven is binnengelopen, kom ik een vrouwelijke kapitein tegen die een opdracht voor me heeft, en zo beland ik met mijn neus in de main quest.

Moeilijk was dat niet, want duidelijke markers op de map tonen Strawberry Cupcake waar ze naartoe moet. Nimmer bestond er een vrouw die zo goed kon navigeren als zij.

MAAGDELIJKE SCHOONHEID

Twee uur lang verlies ik mezelf in de wereld van TES Online, totdat er een of andere debiel naast me begint te miepen over het feit dat ik nog steeds in het begingebied zit. Bijna iedereen zit al in gebied twee. Volgens hem ben ik een trage zak hooi. Volgens mij moet hij zijn bek houden en me ongestoord verder laten spelen. Ik ben namelijk heerlijk aan het genieten.

Dat komt vooral door de geringe hoeveelheid info op mijn scherm. Er is slechts een minimale user interface aanwezig met mijn vijf actieve skills, een balkje voor mijn stamina, health & magic en een minimap. Het scherm heeft daardoor een soort maagdelijke schoonheid. Ik raak eindelijk eens niet overspannen van twintig miljoen knopjes, skillbars, progressiebalken en tellers op mijn scherm die me er telkens aan herinneren dat ik nog steeds geen max level ben en er nog een lange weg te gaan is.



In Tamriel ben ik nu al awesome met mijn tweehandige hamer die ik uit een kist heb gevist die ik natuurlijk eerst moest lockpicken. Met die hamer ram ik enthousiast mudcrabs en bandieten voor hun bek. Geen TES-game zonder mudcrabs!

REACTIEVE COMBAT

De combat in deze MMO is reactief. Dat wil zeggen dat je niet aan het wachten bent op de cooldown van je skills, maar actief moet ontwijken, positie moet kiezen en op de juiste momenten dient te blokken. Vergelijk het met Skyrim, alleen dan vanuit de derdepersoon.

Later op de dag werd mij een first-person view getoond waarmee je straks ook door de »







wereld kan zwerven. Spelen vanuit derde-persoon beviel me echter prima; in ieder geval een heel stuk beter dan in Oblivion en Skyrim.

Het maakt trouwens niet uit welk wapen ik aan mijn hete stoeipoes Strawberry geef; ze kan met alle wapens vechten en alle armor dragen zonder dat ze beperkt wordt door haar class. Vecht ze met een van de zes wapentypes, dan wordt ze daar beter in en speel je nieuwe skills vrij voor dat type.

Met andere woorden; in TES Online speel je lekker zoals jij dat wil en speelt de keuze voor een class slechts een minimale rol; het biedt voornamelijk mogelijkheden in plaats van beperkingen.

VERHAALGEDREVEN QUESTS

Nu ik toch ben afgeleid door die miepende baklap van daarnet is het tijd voor een broodje. De lunchbox die voor me klaarstaat bevat niet alleen een goed belegde boterham, maar ook een kersenchocoladekoek zo groot als de hand van een profbasketballer. Hij is zo dieprood dat het wel lijkt alsof ik hem gedoopt heb in het bloed van mijn gevallen vijanden. Met een glimlach kijk ik naar mijn irritante buurman. Die heeft geen koek. Lekker puh!

Iets dat hij vanwege zijn gerush ook niet heeft, is een verrijkte spelervaring. In de main quest verzamel je een klein gezelschap waarmee je door de wereld trekt maar omdat ik een aardig aantal verhaalgedreven side quests heb gedaan, heb ik een extra dude aan mijn team kunnen toevoegen, waardoor de laatste quest om uit het startgebied te komen een stuk soepeler verloopt.

De wereld zit, zover ik heb kunnen zien, vol met dit soort verrassingen. Het loont om op ontdekkingstocht te gaan. Er is overal wel iets te vinden en te doen waarbij het merendeel van de quests nu eens niet uit de standaard 'vermoord die en die' of 'verzamel zus en zo' opdrachten bestaan.

WARD ON TOUR

Na vier uur zit mijn speelsessie erop. Het is tijd voor de studiotour. Ik word langs bureaus geleid met ***cd's van Ricky Martin***, deuren met ***aanplakbiljetten voor break dance-competities*** en borden vol post-its met nog te behalen doelen.

Uit de mond van gameplay lead designer Nick Konkle begrijp ik dat het bij Zenimax Online Studios een gezellig boel is waar hard gewerkt wordt, maar waar ze ook graag aan teambuilding doen. In de kroeg wel te verstaan met een pint bier. Zo nu en dan doen ze ook sportief en spelen ze 'soccer' tegen andere gamestudios uit de buurt, vertelt hij me. Een opmerking waar hij gelijk excuses





voor aanbiedt. Hij bedoelt natuurlijk 'football', want stel je voor dat ik me als Europeaan beledigd zou voelen.

Ik lach erom, maar mocht je berichten horen over een vermiste gameplay designer, dan heb je dit niet gelezen.

MALOG BALZAK

Na dit kijkje in de keuken, krijg ik tijdens een presentatie nog wat inzicht in alles dat ik niet heb ervaren in het startgebied van de game.

Ik maak kennis met de bad ass van het spel: Mo-



lag Bal, de Deadric Prince die je ziel steelt en de wereld (Nirn, waar Tamriel een provincie van is) naar de gallemiezen wil helpen.
In je pogingen deze randdebiel tegen te houden, vecht je in het thuisgebied van je Alliance. De provincie Tamriel is opgedeeld in vier delen: de drie gebieden van de drie allianties en Cyrodiil. Laatstgenoemde gebied, dat je vermoedelijk kent uit Oblivion, is de plek waar alle PvP plaatsvindt. Dit gebeurt dus niet in de thuisgebieden waar je voornamelijk de main quest speelt. Daar ben je veilig voor de menselijke vijand.

CRAFTING

In Skyrim was ik altijd dol op alchemy en het ontdekken van de eigenschappen van alle plantjes die ik plukte (ik heb meer plantjes gevroten dan er kakkerlakken in New Delhi rondlopen), en het was daarom mooi om te ontdekken dat de vijf unieke crafting skills (weapon smith, armor, provision, enchanting en alchemy) op soortgelijke manier in elkaar steken.
Om een bijl te fabriceren, moet je namelijk (net als bij alchemy in Skyrim) de eigenschappen ontdekken van de spullen waarmee je wapens maakt. Dit kan door de boel te demonteren/ af te breken of te experimenteren. Crafting moet uiteindelijk, als ik de developers op hun blauwe ogen mag geloven, de beste items opleveren in de game.
Je kan je specialiseren of je vakkundigheid spreiden. Stel je voor: je hebt honderd punten verzameld. Dan kun je, als je een koning in crafting wil worden, hier tachtig punten instoppen om de boel te maxen en dan hou je nog twintig punten over. Of je stopt in elke skill twintig punten en gaat door het virtuele leven als een 'jack of all trades'. De keuze is aan jou.



SKILL LINES

Het zal je inmiddels duidelijk zijn dat TES Online zich duidelijk onderscheidt van games als World of Warcraft en Guild Wars 2, maar er is meer, want ook het gebruik van skills is heel anders aangepakt dan in welke door mij gespeelde RPG dan ook.
Je levelt je skills nog steeds door gewoon items en skills te gebruiken. Daarbij unlock je abilities, maar die zijn nog niet meteen geactiveerd. Daarvoor moet je een skillpoint investeren dat je krijgt voor elke keer dat je een level omhoog gaat (max level is 50), of als je drie Sky Shards hebt gevonden.
Je investeert bijvoorbeeld een punt in een ability van de drie skill lines die je hebt dankzij je class.



Lijkt me grappig als je allergisch bent voor krabben. Dat je van krabben jeuk krijgt...

Gebruik je deze ability, dan speel je meerdere abilities vrij die je vervolgens binnen die lijn kunt activeren als je een level omhoog gaat met je character. Uiteindelijk heeft elke skill line van een class een ultimate ability.
Je kunt je punt echter ook investeren in abilities die horen bij boogschieten of armor; die gelden dus voor iedereen en zijn niet class-gebonden.
Naast wapens kun je ook skills vrijspelen met je ras (als vampier!!!) in PvP en door de Fighters of Mage guild te joinen. Met een zeer ruwe schatting denk ik dat je meer abilities verdient buiten je class dan erbinnen, maar dat baseer ik op een gevoel dat ik nu heb.
Uiteindelijk combineer je er in ieder geval lekker op los, en omdat je dankzij het gebrek aan spreadsheets toch niet bezig bent met DPS of critical strikes, maak ik me vooralsnog niet echt druk over de balans. Hoe meer je doet en verkent, hoe beter je beloond wordt en hoe veelzijdiger je virtuele vechtersbaas wordt.

"In TES Online speel je lekker zoals jij dat wil."

STEAK IN DE RUG

Na een lange dag zit ik vol met informatie en daar ben ik hongerig van geworden. Samen met een deel van het ontwikkelteam duiken we een Argentijns steakhouse in waar ik een fiche krijgt. De ene kant van het schijfje is groen en de andere kant rood. Dat is belangrijk. Tijdens het eten komen er namelijk hordes gasten met ***grote spiesen overheerlijk vlees*** langs. Zolang je groen boven hebt liggen, krijg je steeds weer nieuwe porties van de spiesen die langskomen. Voor ik het weet, ligt mijn bord helemaal vol en draai ik mijn fiche maar snel op rood.
Mijn buurman, dezelfde dwaas als in de middag, is effe pissen en ik kan het niet laten om zijn fiche stiekem van rood naar groen te draaien. Wanneer hij weer terugkomt, krijgt hij van links en rechts nieuwe porties vlees op z'n bord en kijkt hij verschrikt om zich heen. "Ja, jochie; je moet je bordje wel leegeten, anders staat het heel onbeleefd", lach ik hem toe. Een boer met kiespijn lacht terug.





CIRKELTJE ROND

De volgende dag is het alweer tijd om terug naar Nederland te gaan. Maar niet voordat we nog even een bezoekje brengen aan het ***Witte Huis*** (ik kreeg zelfs de sleutels, zoals je ziet) en het ***Lincoln Memorial***. Iets waar ik geen nee tegen zeg, want een beetje cultuursnuiven is nooit weg.
Genieten is er echter niet bij. We hebben namelijk een chauffeur die tijdens het rijden met drie telefoons aan het jongleren is en geen flauw idee heeft waar hij heen moet. Hij rijdt maar wat rond, totdat hij eindelijk begrijpt dat stoppen en uitstappen bij het Lincoln Memorial leuker is dan er veertig keer omheen rijden.
Zijn rijstijl is echter te veel voor mijn met Argentijnse steaks en ***chocolademoussetaart*** gevulde maag. De tweede keer dat we stoppen is dan ook niet om uit te stappen bij een bezienswaardigheid, maar omdat ik weer eens over mijn nek moet.
Zo sluit ik mijn trip af zoals ik hem begon, maar gelukkig weet ik inmiddels, terwijl ik voor de tweede keer tijdens deze trip een zure lucht m'n neusgaten in voel trekken, dat The Elder Scrolls al het ongemak meer dan waard is! ✈







STARCRAFT II
HEART OF THE SWA

Wouter speelt StarCraft II om de singleplayer, want z'n boerenbrein kan de 'stadse' stress van een RTS-multiplayer niet handelen. Toen hij echter hoorde van de tutorial in Heart of the Swarm, besloot hij z'n n00b-klompen uit te trekken...

Ik heb het meerdere keren geprobeerd, maar ik raak moeilijk gewend aan het gevoel van falen. Gamen is mijn hobby, het stelselmatig ondergaan van nederlagen dan weer niet, ontdekte ik. Dus kapte ik er elke keer weer snel mee, met dat online RTSen.

Ik deed een halfslachtige poging in Warcraft III, deed nog een lafhartige test van m'n MP-skills in Command & Conquer 3, en hield het nog veruit het langst vol in StarCraft II: Wings of Liberty. Dat waren minstens dertig potjes, waarvan ik tachtig procent verloor...

Ik haat het woord 'loser', dus vermijd ik omgevingen waarin ik met die lettercombinatie geconfronteerd kan worden. Nooit zal je dus een Wouter Brugge vinden op een sportveld, noch in een lobby van een eSports-game. Tot nu...

Onmogelijk saai

Als je kans wil maken in een bepaalde competitieve (e)Sport, dan moet je oefenen, tactieken leren en goed naar de instructies van je coach/trainer luisteren. Fuck, wat klinkt dat kut en saai!

Maar in Heart of the Swarm zit een vrij uitgebreide tutorial waarin je spelenderwijs, onderwijl achievements en XP verdienend, de basics van de StarCraft II MP kunt leren. Bovendien wierp Ward zich op als mijn 'shortcut'-coach, dus plotseling leek het niet meer onmogelijk, kut of saai om enigszins kans te maken op een overwinning! Vol goede moed ging ik dan ook aan de slag. De eerste tutorialmissies verliepen gunstig, want het tempo lag zó laag, dat zelfs mijn in eeuwige ruststand verkerende brein het kon volgen. Het bouwen van een basis op de MP-wijze, die beduidend anders is dan de manier die ik gewend was in de SP, werd stap voor stap uitgelegd. Maar toen kwam de moeilijkheidsgraad Ward erbij...

Toetsenbord-coach

Ward: "Als je nou je Hive kiest, dan control 3, dan op je andere Hive klikt, dan shift 3 en dan op S en D douwt, dan..." "Wait... WHAT!?", kraaide ik, het spoor compleet bijster.

Dus net zoals HotS, ging ook Ward speciaal voor mij in n00b-mode waardoor ik langzamerhand het belangrijkste leerde van StarCraft II MP: de shortcuts. Iets dat de MP-tutorial vreemd genoeg niet aan mij kon uitleggen... Wil je namelijk enigszins kans maken in de harde, competitieve wereld van StarCraft, dan moet je, terwijl je je leger naar de vijand stuurt, constant vijanden kunnen uitpompen. De productie kan niet stilstaan, wejuh! En dus leerde ik om minder en minder op de muis te rammen, en steeds meer functies met niets anders dan het toetsenbord te activeren.

"Mijn Hives onder 3, m'n Queens onder 4, Overlords zitten onder V, bouwen met drones kan gewoon met B..."

Ward hoorde mijn constante gebeuk op het toetsenbord en riep: "Je klinkt steeds meer als een pro!"

Ja, helaas klonk dat alleen maar zo...

HOTS VOOR N00BS?

De tutorial van Swarm is leuk en ideaal als introductie voor het MP-geweld, maar ze vertellen je niet hoe je het toetsenbord moet gebruiken! En dat is nou precies wat een echte lose... eh, n00b zou moeten weten. Wat dat betreft raad ik dus eerder een Ward aan, dan deze tutorial.



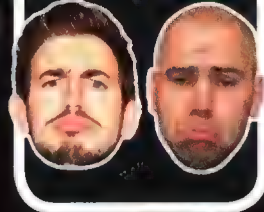
Je zou bijna denken dat je figuurtjes op een portal moet zetten om ze te laten verschijnen in je game. Swarmlanders!

N00B-TIPS

Tip 1
Muteer voor elke basis een Zerg Queen; zij kan je basis namelijk injecteren met extra larven.

Tip 2
Als Protoss moet je standaard Warpgate technology onderzoeken. Hiermee kun je bij elke pylon, ook aan de andere kant van de map, units in warpen voor een verrassingsaanval!

Tip 3
Bouw meerdere productiefaciliteiten, zoals barracks, om sneller units te produceren. Eén is echt veel te weinig.



'WARD DE SEMI-PRO'



RM - MULTIPLAYER

Ward is trouwer aan de games die hij speelt, dan aan de vrouwen in zijn leven... inclusief z'n moeder. StarCraft II is een van z'n levenspartner-games, dus Heart of the Swarm wordt door hem genomen, omgekeerd en nog een keer overmeesterd.

Het zijn spannende tijden voor een liefhebber van StarCraft II. Ik kijk de Koreaanse GSL, het Amerikaanse MLG, de stream van Neerlands trots Grubby en zoek op teamliquid.net naar nieuwe strategieën. Dit alles om de nieuwe builds te leren, de nieuwe tactieken te begrijpen en de beste timing uit te pluizen.

HotS heeft met zijn nieuwe units de hele multiplayer veranderd. Spelen zoals in Wings of Liberty kan niet meer. Zeker niet als ik eindelijk een keer in de Platinum League wil belanden en mijn nieuwe hobby, het becommentariëren van potjes StarCraft II, fatsoenlijk wil uitoefenen.

HOTS VOOR DE DOORZETTER

Voor een kijker is HotS een verademing. Wedstrijden zijn dankzij de nieuwe units weer fris geworden en hebben een nog hogere entertainmentfactor. Als speler is het een beetje alsof je opnieuw moet leren fietsen en ondertussen dient te accepteren dat mensen visdraden over de weg spannen waardoor je vaak keihard op je bek gaat.

Totale paniek

Met HotS waag ik me opnieuw aan de SCII MP. Van Wings of Liberty wist ik misschien wel veel af (ik schopte het tot de Gold League) maar veel heb ik het zelf niet gespeeld. Dit heeft alles te maken met een totale verkramping die bij mij optreedt tijdens de MP. Ik kan op een gegeven moment niet meer alle informatie verwerken, wil te graag winnen en vervolgens gaat alles dankzij die stress mis. In tegenstelling tot een Wouter denk ik juist te veel na.

Terwijl hij een poging doet om zijn APM (Actions Per Minute) op te krikken van één naar twee, raap ik mijn moed bij elkaar en ga er goed voor zitten. Ik moet durven verliezen. Het niet erg vinden dat ik dertig keer wordt afgeslacht om zo beter te worden. Dat is nu eenmaal het spelletje.

Euforie

Ik vind het leuk om Wouter advies te geven, hem te zien verbeteren tegen de computer en zo valse hoop te geven. De A.I. is namelijk niets vergeleken met het geweld van potjes op de ladder. Daar komt van links, rechts, voor en achter een medivac vol met marines je basis binnenvliegen in plaats van netjes via de voordeur aan te kloppen.

In de nieuwe en sterk verbeterde statistieken zie ik een winrate van twintig procent. Tegen Terran en Protoss heb ik als Zerg nog helemaal niets gewonnen. Ik kan wel janken. En terwijl ik een traantje wegpink, stamelt Wouter verbaasd: "Ik dacht dat jij alles van deze game wist? Als jíj er al zo hard in faalt..."

Ik laat me echter niet kennen, zet door en opeens is daar dat moment waar ik op gehoopt had. Ik win eindelijk weer eens een potje. En nog een. En nog een! "Kijk um goannnn!", brult Wouter.

Geleidelijk maken de negatieve spanning en stress plaats voor een soort euforische gevoel. Nu begint het eindelijk leuk te worden en misschien moet ik daarom meteen maar even stoppen en van dit gevoel genieten. Hopelijk durf ik morgen weer verder te spelen... ✖

PRO-TIPS

Tip 1
In Bronze, Silver en Gold League is het focussen op het zo snel mogelijk bouwen van units (macro) meestal al genoeg om potjes te winnen.

Tip 2
Kijk de replays terug van de MP potjes die je speelt. Zo leer je van je eigen fouten en voel je beter aan of je voor of achter staat in een MP potje.

Tip 3
Vind niet zelf het wiel uit. Op websites als TeamLiquid.net staan allerlei openingsbuilds en strategieën die je met wat oefening in gold league zullen brengen.





FIRE EMBLEM AWAKENING

GOLD AWARD

Bij schaken en in veel andere turn-based strategiespellen zijn je eenheden offerbare pionnen. In Fire Emblem zijn je eenheden personages waar je om geeft en die koste wat het kost in leven moeten blijven. Dat aspect is volgens Jurjen sterker dan ooit aanwezig in Awakening.



REVIEW

3DS

Het is nooit leuk als iemand sterft. En al helemaal niet wanneer het een vriend, geliefde of kind betreft. Toch is het me in de nieuwe Fire Emblem allemaal overkomen.

De dreiging van permanente dood was in de Fire Emblem-serie altijd al een factor van belang, maar dat geldt helemaal nu in Awakening alles draait om relaties tussen personages. Want hoe kun je het nu verteren als je ziet hoe een man zijn vrouw verliest of een moeder haar kind?

Sympathie

Aan het begin van Awakening kun je een personage creëren door te kiezen uit een handievol kapsels, gezichten, stemmen en posturen. Vervolgens wordt deze hoofdrolspeler getroffen door een typische videogame-kwaal (geheugenverlies) en opgenomen door een bende vechtersbazen. Een groeiend zootje ongeregeld dat naast de gebruikelijke schermutselingen met rovers en weerspannige landheren al snel wordt geconfronteerd met nog veel gevaarlijker gespuis uit een andere dimensie.

Je krijgt het allemaal te zien in fraaie 3D-filmpjes, waarna het verhaal zich verder ontwikkelt in dialogen op de wereldkaart, of tussen de gevechten door.

In deze scherp geschreven 'skits' ontdek je bij elk personage wel een gek mankement of aparte manier van doen die sympathie afdwingt en zorgt dat je op zo'n mal figuur gesteld raakt.



weetje • weetje

De stand Normal is voor een ervaren speler misschien iets te makkelijk, maar pas op, want Hard wordt ook écht moeilijk, terwijl ik in de eerste drie missies van het idioot pittige niveau Lunatic al zo'n veertig keer opnieuw ben begonnen – en zelfs heb overwogen hier en daar een personage te offeren. Wat Lunatic Plus precies inhoudt, wil ik niet eens wéten.

Rugdekking

Tijdens de veldslagen kun je als vanouds je personages over vakjes naar vijanden verslepen voor aanvallen met een krankzinnig uitgebreid aantal wapens en spreuken, die allemaal te versterken zijn en zich op een steen-papier-schaar-manier tot andere wapens verhouden, of bonussen kunnen opleveren tegen bepaalde eenheden.



Schakers zeggen altijd: je bent zo dronken als een paard. Want als je bezopen bent, doe je ook altijd twee stappen vooruit en dan één opzij...

"Dit valt moeilijk te overtreffen."

Hét grote verschil met eerdere delen is dat je nu constant bondgenoten naast elkaar zet omdat dit in alle gevallen bonussen oplevert. Je aanvalskracht wordt door de rugdekking bijvoorbeeld met tien procent verhoogd, of je ziet hoe je bondgenoot even een sterke klap van de vijand blokkeert.

Je kunt de onderlinge hulp nog sterker maken door een eenheid bovenop een bondgenoot te slepen en voor 'Pair Up' te kiezen. Zo kun je bijvoorbeeld ook een trage ridder aan een vliegende eenheid koppelen om hem sneller in het heetst van de strijd te krijgen.

Hartjes

Elke keer dat twee personages elkaar op wat voor manier dan ook hebben gesteund, verschijnen hartjes die aangeven dat hun relatie sterker wordt, waardoor op een gegeven moment ook de bonussen groter worden. Zo kun je relaties gaan levelen.

Omdat je uiteindelijk geheel vrij wordt om klasse en skills te bepalen voor elke individuele vechtmachine, kun je je voorstellen hoe duizelingwekkend veel tactische opties beschikbaar komen als je deze individuen ook nog eens kunt koppelen. Wanneer de liefde tussen een mannetje en vrouwtje een beetje begint te broeien, wordt het tijd de optie 'Talk' te spammen om te zien hoe de skits wat amoureuzer worden... tot een zijmissie verschijnt die leidt tot een huwelijk en alles wat daar uit voortvloeit.

Enige minpunt

Er is een dik boek te vullen met alle opties die Awakening biedt, zowel tijdens gevechten als in de omlijsting. Je kunt bijvoorbeeld tot in de gekste details instellen welke aspecten van het spel je wel of niet wil zien of automatisch wil laten verlopen.

Bij eerdere Fire Emblems zette ik de gevechtsanimaties altijd uit, maar dat kon ik bij Awakening niet over mijn hart verkrijgen. Je wil toch zien hoe je geliefde mannen, vrouwen en vrienden het doen in de strijd. Hoe hard en sierlijk ze toeslaan. Hoe ze elkaar helpen. En, desnoods, hoe ze sneuvelen en zich met hun laatste adem daarvoor excuseren.

Dat je in het begin van het spel de Casual-optie krijgt om permadeath uit te schakelen, vind ik het enige noemenswaardige minpunt van Awakening. Waag het niet die optie te gebruiken! ✪




Tapijtmaaier, dat lijkt me nou een leuk baantje, net als plastic zakkenwasser. Sowieso beter dan de hele dag scheppen in het water zoals een slotenmaker.

SCORE 96

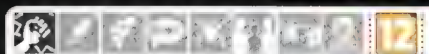
Fire Emblem is al drieëntwintig jaar subliem, maar de serie bereikt zijn ultieme vorm in Awakening dankzij de diepgaande relatie-aspecten, torenhoge productiewaarden en enorme vrijheid om de spelervaring op eigen niveau en wensen af te stemmen. Dit valt moeilijk te overtreffen.

JURJEN



Het eind is in dertig uur te bereiken, maar dan zijn er nog de vele zijmissies, hogere niveaus en (gratis en betaalde) DLC.

60 UREN



BASICS

TURN-BASED STRATEGY RPG
INTELLIGENT SYSTEMS / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW



CASTLEVANIA MIRROR OF FATE

Net als spellen tot verschillende genres behoren, kun je ook reviews in verschillende genres onderbrengen. Zo zijn daar De Strenge, De Milde en De Laffe review. Jurjen wil over Castlevania eens een Milde Review schrijven, met zelfs een vleugje Lafheid. Dan weet je dat alvast.

REVIEW 3DS

Een van de opmerkelijkste genres in de wereld van de videogames, is de Metroidvania. Dit genre werd geboren toen Castlevania opeens niet meer bestond uit loop-en-hak-levels met een begin en een einde, maar je verplaatste naar een reusachtige wereld met veel onbereikbare gebieden die pas na het veroveren van bepaalde permanente power-ups toegankelijk werden.
Ik ben dol op Metroidvania's omdat ik een nieuwsgierig mens ben en het cool vind om tegelijk met mijn personage ook mijn bereik in de wereld te laten groeien. Daarom was ik altijd groot fan van de handheld Castlevania's, die immer trouw bleven aan het Metroidvania-principe. Tot Mirror of Fate verscheen.

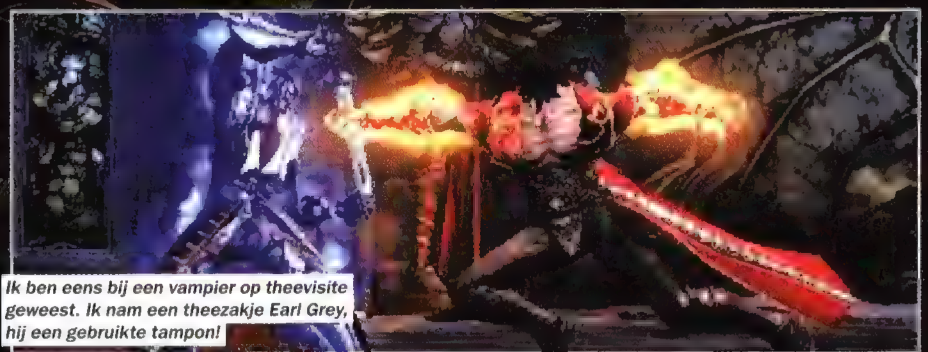


Streng

Nadat ze van Castlevania op de grote consoles een soort God of War hadden gemaakt, besloten de gezellige Engelsman David Cox en zijn ontwikkelclubje MercurySteam in Madrid dat Castlevania op de handheld een mengvorm tussen oude Castlevania's (met name deel 3, 4 en Symphony of the Night) en God of War moest worden. Een aparte keuze die dan ook niet erg goed uitpakt. Vooral omdat Cox nogal geforceerd heeft geprobeerd er géén Metroidvania van te maken, maar in plaats daarvan heeft teruggegrepen op de oervorm van Castlevania: dus geen grote wereld, maar gewone levels met een begin en een einde.

"Een geinig, bijna altijd vermakelijk actiespel."

Als dit een Strenge Review zou zijn, zou ik zeggen dat het vlees nog vis is geworden. Dat het een beetje God of War-achtig is, maar zonder de driedimensionale bewegingsruimte en het machtige gevoel. Dat het een beetje Metroidvania is, maar zonder die mooie grote wereld en RPG-elementen. Dat het een beetje is als de oude Castlevania's, maar zonder de uitdaging. Dat het van alles een beetje is, dus eigenlijk helemaal niets.
Maar goed, ik heb me prima met het spel vermaakt, dus wil ik ook niet al te Streng zijn.


Ik ben eens bij een vampier op theevisite geweest. Ik nam een theezakje Earl Grey, hij een gebruikte tampon!

Mild

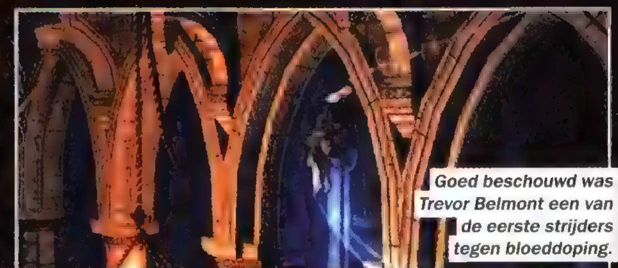
Wanneer je Mirror of Fate even los ziet van Castlevania, is het gewoon een puik, eigentijds actiespel, dat vanwege zijn soepele flow en simpele actie nooit echt moeilijk of uitputtend wordt en op een oppervlakkige manier van begin tot eind vermaakt.
Als je bijvoorbeeld bij een eindbaas sterft, mag je 't halverwege het eindbaasgevecht nog eens proberen, net zo lang tot je hebt gewonnen. Zo raak je nooit gefrustreerd en is er ook geen reden om te grinden tot je sterk genoeg bent geworden.
Ook het feit dat je door de meer lineaire opzet en duidelijke bewegwijzering weinig zoekt of dwaalt garandeert prettig, mild stemmend entertainment, dat eigenlijk alleen tijdens de Quick Time Events irriteert.
Ondertussen zorgen de gelikte vormgeving en kleine, soms grappige verwijzingen naar eerdere Castlevania games ervoor dat je aandacht niet verslapt. Het is een lekker spelletje geworden hoor, dat Mirror of Fate.

Laf

Je merkt het, ik ben in een Milde bui vandaag. En ik voel zelfs wat Lafheid opkomen.

> **weetje • weetje**
> *De game is - ondanks de lage resolutie van de 3DS - op de PC's van de ontwikkelaar al helemaal in HD gemaakt, dus is de kans levensgroot dat Mirror of Fate later dit jaar ook voor de Vita verschijnt.*

Het kenmerk van een Laffe Review is dat je er niemand mee voor het hoofd kunt stoten. Dat doe je bijvoorbeeld door een spel nét iets hoger te beoordelen dan eigenlijk zou moeten, Gold Awards uit te delen alsof je er zelf niet voor hoeft te betalen, of een helder koopadvies te vermijden met de stelling dat 'het best een aanrader is, zeker als je fan bent van het genre of de serie'.
Om deze Milde review met een vleugje Lafheid af te sluiten, wil ik die laatste zin eens omdraaien.
Mirror of Fate is best een aanrader, maar JUIST NIET als je fan bent van het genre of de serie. Of ben ik nou weer te Streng?


Goed beschouwd was Trevor Belmont een van de eerste strijders tegen bloeddoping.

SCORE 70

Het is jammer dat veel toffe elementen uit eerdere Castlevania's in dit spel ontbreken. Maar wie Mirror of Fate neemt voor 'wat het is' ontdekt een geinig, bijna altijd vermakelijk actiespel.

JURJEN



Steeds als je denkt dat het spel bijna is afgelopen, breekt er weer een nieuw tijdperk aan.

17 UREN



BASICS
ACTION-ADVENTURE
MERCURYSTEAM / KONAMI
1 SPELER
OUT NOW



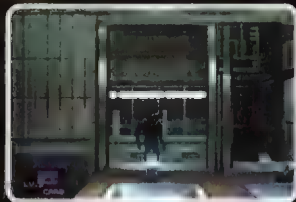
VAN WOLFENSTEIN TOT SPLINTER CELL



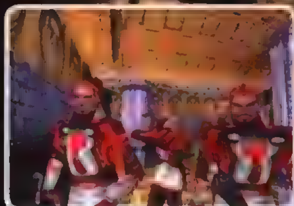
STEALTHGAMES uit de schaduw

Elders in dit nummer lees je alles over de nieuwe Thief, de moeder aller stealthgames. De oervader van de stealth bij de PU is natuurlijk Jan (er gaan geruchten dat zelfs zijn eigen vrouw 'm zelden kan vinden) en hij is dan ook de aangewezen man om jullie in deze special bij te praten over het sluipgenre door de jaren heen.

STEALTHY GAMES DOOR DE JAREN HEEN



Metal Gear Solid (1998)
Kojima legde met Metal Gear en Metal Gear 2 de fundamenten voor zijn tactische spionage/sluip-serie, maar perfectioneerde deze in Metal Gear Solid. Het spel werd een groot succes.



Thief: A Dark Project (1998)
Antiheld Garrett sloop maar om één reden over de donkere daken van The City: het bestelen van de rijken. De unieke, onheilspellende sfeer, sterke voice-acting en stoeien met pijl & boog maakten Thief tot een klassieker.



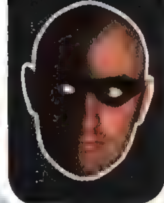
Tenchu: Stealth Assassins (1998)
Ninjutsu kwam fraai tot leven in de eerste Tenchu waarin je als ninja's Rikimaru en Ayame heel wat coole sluipmoorden op je naam mocht schrijven in het mystieke, feodale Japan.



Commandos: Behind Enemy Lines (1998)
Een vreemde eend in de bijt, maar deze tactische game leunde zwaar op stealth. Met een groep van zes Commando's geheime missies uitvoeren en met verschillende skills Duitsers doden, bleek nagelbijtend spannend.

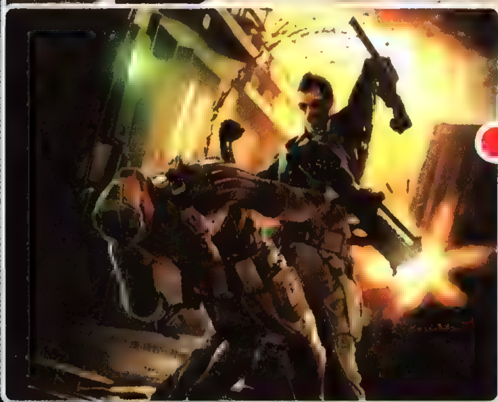


Deus Ex (2000)
Deze sci-fi action-roleplaying game zou een grote invloed hebben op een hele generatie gamemakers. Geen pure stealthgame als zodanig maar stealth was wel degelijk een speelstijl die je voordelen kon opleveren.









Mensen die niet van stealthgames houden... ik heb ze nooit begrepen. Hielden die als kind dan ook niet van verstoppertje? En waarom zijn gamers überhaupt zo ongeduldig? Iemand neerschieten met een shotgun of een mitrailleur is absoluut leuk op z'n tijd, maar een beetje nadenken, je vijand bespieden, uitdagen en bestelen; dat geeft toch een veel grotere kick?

OMMEKEER

Dat sluipen, onopgemerkt blijven, sarren van je vijanden en de omgeving gebruiken om je doelen te bereiken tijdloos vermaak oplevert, bewijst het stealthgenre steeds weer opnieuw. Des te spijtiger dat er jaarlijks maar zo weinig echte stealthgames worden uitgebracht.
De afgelopen jaren leek het genre zelfs compleet van de aardbodem verdwenen. In 2006 waren ***Splinter Cell: Double Agent*** en ***Hitman: Blood Money*** nog van de partij, maar het zou respectievelijk vier en zes jaar duren voordat beide series weer een nieuw deel konden verwelkomen. In 2008 verscheen Metal Gear Solid 4, maar kon je die game nog wel stealth noemen?

2011 was echter het jaar van de ommekeer. Het langverwachte ***Deus Ex: Human Revolution*** verscheen, een prequel op de klassieker Deus Ex uit 2000. Okay, DX: HR staat officieel te boek als stealth-action/RPG maar de game legt toch wel heel erg de nadruk op sluipen en onopgemerkt blijven. Natuurlijk, je kan je augmentations richten op kracht en hacken, en de games is te spelen als shooter, maar dan ga je wel een beetje voorbij aan het doel van het spel.

NADENKEN

Vorig jaar was zelfs een uitzonderlijk goed jaar voor de stealthliefhebbers. Zowel Hitman: Absolution als Dishonored verschenen als Triple A titels.
De Hitman-reeks is natuurlijk altijd al een stealthserie pur sang geweest. Met behulp van vermommingen, een keur aan wapens en uiteenlopende voorwerpen had Codename 47 tal van manieren ter beschikking om zijn vijanden uit te schakelen. Dat was in Hitman: Absolution ook het geval, al maakte het spel een lichte knieval richting de wat meer actiegeoriënteerde speler. Toch hadden fans van de kale killer in het maatpak weinig reden tot klagen. Hitman: Absolution was nog altijd op hardcore stealth-wijze te spelen.
Hetzelfde gold voor Dishonored. Als Assassin (met bovennatuurlijke krachten) kon je in de steampunk wereld van Arkana Studios op diverse manieren je doelen verwezenlijken en je targets omleggen. Met invloeden van Thief, Deus Ex en BioShock wist het spel zowel pers als gamers te plezieren.
Blijkbaar was er tussen al het shootergeweld toch ook nog behoefte aan games waarbij je iets meer kon en mocht nadenken. Games waarbij het spel je het universum en de bijbehorende mogelijkheden voorschotelt, en je vervolgens, naar eigen inzicht en met een eigen speelstijl, je gang laat gaan.

TACTICAL ESPIONAGE

Je kunt er ongetwijfeld over twisten maar ik ga er vanuit dat Castle Wolfenstein (1981) de eerste game was die stealth-elementen een wezenlijk onderdeel van de gameplay maakte. De opvolger, ***Beyond Castle Wolfenstein***, bouwde drie jaar later spelelementen als vermommen, onopgemerkt blijven en vijanden besluipen verder uit. »





Hitman: Codename 47 (2000)
Het eerste avontuur van de kale killer waarbij spelers aangemoedigd werden om out-of-the-box te denken en zo min mogelijk op te vallen. Vermommen en het wurgkoord hadden de voorkeur boven schieten.



Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins (2000)
Prequel met opnieuw de even dodelijke als geruisloze ninja's Rikimaru en Ayame in de hoofdrol. Hierna zou de Tenchu-serie helaas een duikvlucht nemen in kwaliteit. Ik hoop nog steeds op een comeback.



The Operative: No One Lives Forever (2000)
Parodie op de spionnenfilm, zich afspelend in de jaren '60 met geheim agente (ex-dievegge) Cate Archer in de hoofdrol. Deze hilarische first-person game was als shooter maar ook als stealthgame te spelen.



Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2001)
Ondanks dat Raiden als hoofdrolspeler bij veel fans kwaad bloed zette, is Metal Gear Solid 2 de best verkochte MGS-game tot op heden. Het spel gaf tevens het startschot voor complexe thematiek en -verhaallijnen.



Tom Clancy's Splinter Cell (2002)
Geïnspireerd door zowel Metal Gear Solid als Thief, tuigde Ubisoft haar sluipheld Sam Fisher op met allerhande moderne snufjes en dito wapens en doopte die vervolgens onder in een spannend Tom Clancy plot.

HOE STEALTHY BEN JIJ?

1: Je sluipt een kamer in, maar wordt ontdekt. Stik! Wat doe je?
- A Je stopt met spelen en herlaadt direct je laatste savegame (0 punten)
- B Je probeert je vliegensvlug te verstoppen, om daarna alsnog verder te sneaken (1 punt)
- C Je probeert de guard te overmeesteren en zijn lichaam te verstoppen (3 punten)
- D Je rent in paniek weg, waarbij je onderweg alarmen activeert, glas laat rinkelen, andere bewakers opschrikt en als een dolle om je heen gaat schieten (5 punten)

2: Guards die je op je pad tegenkomt probeer je bij voorkeur...
- A Een voor een bewusteloos te slaan/non-lethal uit te schakelen en vervolgens hun lichaam te verstoppen in het donker (1 punt)
- B Allemaal te ontwijken, zodat niemand ooit heeft gemerkt dat je er was (0 punten)
- C Allemaal in één klap uit te schakelen met een welgeplaatst explosief, zodat je daarna op je dooie gemakje alle kamers uit kan kammen (5 punten)
- D Een voor een te doden, met een arsenaal aan coole tricks en dito gadgets (3 punten)

3: Voordat je aan het hoofddoel van je missie begint...
- A Pas je je uitrusting aan. (1 punt)
- B Ga je eerst effe pissen (5 punten)
- C Speur je het level af naar alle secrets en hints (0 punten)
- D Laat je je niet teveel afleiden door randzaken, maar ga je recht op je doel af (3 punten)

4: Mijn favoriete stealth alter ego is
- A Duke Nukem (5 punten)
- B Garrett (0 punten)
- C Sam Fisher (3 punten)
- D Codename 47 (1 punt)

5: Mijn favoriete wapen/gadget is
- A Rookbom (3 punten)
- B Bazooka (5 punten)
- C Pistool met demper (1 punt)
- D Pijl & boog (0 punten)



SCORE-UITSLAG

0 – 2 punten?
Je bent de Koning van de Nacht. The Velvet Prince. Niemand ziet je, niemand hoort je. Jij bent een hardcore stealth-speler en verdient een diepe buiging.

3 – 9 punten?
Je bent een groot liefhebber van stealth, probeert zo lang mogelijk onopgemerkt te blijven, maar hebt er geen problemen mee om zo nu en dan je handen vuil te maken.

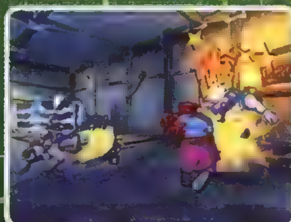


10 – 15 punten?
Je houdt van sluipen, maar het moet wel leuk blijven. De guards lopen daar toch niet voor niets rond? Die vragen erom, al dan niet met dodelijke afloop.

Meer dan 15 punten?
Wat doe je hier op deze pagina's? Ga Call of Duty spelen, baklap!



Hitman 2: Silent Assassin (2002)
Het tweede avontuur van Hitman legde nog meer de nadruk op plannen, nadenken en gebruik maken van (de voorwerpen in) de omgeving voor het maken van je kills. Spelers werden na iedere missie gerankt.



Sly Cooper (2002)
Een platformer met een stelende wasbeer in de hoofdrol. De serie kreeg twee sequels maar toen werd het een hele tijd stil. Recent is het vierde deel, Thieves in Time, verschenen.



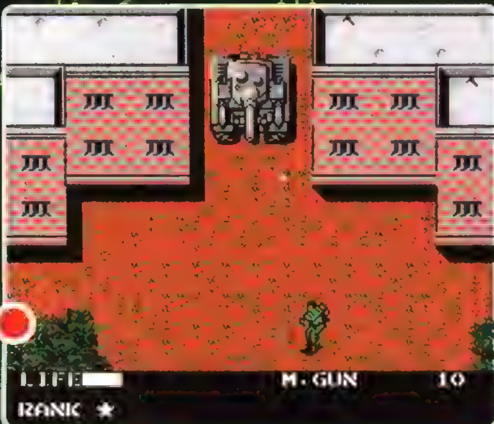
No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way (2002)
Kate Archer's tweede avontuur was nog een stuk beter dan het origineel. Opnieuw kon je met een keur aan guns en malle gadgets voor frontale actie óf pure stealth gaan.



Splinter Cell: Pandora Tomorrow (2004)
De tweede Splinter Cell gaf Sam flink wat nieuwe moves en gadgets en introduceerde voor 't eerst multiplayer: Spies vs. Mercs. Spelers konden het online als sneaky spionnen of als huurlingen tegen elkaar opnemen.



Metal Gear Solid 3: Snake Eater (2004)
Deze prequel speelde zich af tijdens de Koude Oorlog, met Big Boss (Naked Snake) in de hoofdrol. Camouflage, overleven en infiltratie speelden een grote rol in de gameplay.





Beide games werden gemaakt door Muse Software dat later failliet zou gaan.
Het piepjonge id Software maakte handig gebruik van de naam, maar liet de stealth voor wat het was. Id's game Wolfenstein 3D was juist de eerste first-person shooter ooit; het genre dat zo'n beetje lijnrecht tegenover het sluipgenre staat. Daar gingen alle inspanningen van Muse!
De jaren erna bleef het stil, totdat Konami in 1987/1988 met ***Metal Gear*** op de proppen kwam voor de MSX2/NES. Het feit dat hoofdrolspeler Solid Snake zonder wapens het spel begon, gaf wel aan dat we hier met iets bijzonders te maken hadden.
Opvolger Metal Gear 2: Solid Snake (1990) kreeg als ondertitel: 'Tactical Espionage Game'; om nog maar eens duidelijk te maken dat we hier met iets heel anders dan een explosief schietspel te maken hadden. Snake kon zich verstoppen in kartonnen dozen, ventilatiebuizen en onder bureaus. Ontdekt worden betekende bijna altijd Game Over. Schieten met een gun? Het was een laatste redmiddel dat alleen bij hoge uitzondering mocht worden ingezet.

PIONIERS

Toch zou het nog even duren voordat het stealthgenre definitief op de kaart zou worden gezet. Het jaar 1998 is in dat opzicht een mijlpaal. Dan verschijnen er namelijk drie games die van grote invloed zouden zijn op de ontwikkeling van het genre: ***Metal Gear Solid*** voor de PlayStation, ***Thief: The Dark Project*** voor de PC en ***Tenchu: Stealth Assassins*** voor de PlayStation.
Met name die eerste twee spellen worden beschouwd als pioniers van het stealthgenre; games die het sluipen als belangrijkste game-play-element gepopulariseerd hebben.
Thief was de eerste game die spelers liet sluipen vanuit de eerste persoon (een first-person sneaker) waarbij je voor jezelf duisternis kon creëren om je beter te kunnen verstoppen.
Metal Gear Solid werd samen met Pro Evolution Soccer Konami's belangrijkste kroonjuweel, en terwijl de Tenchu-serie de jaren erna beetje bij beetje afgleed, bleven Thief en Metal Gear Solid ijzersterk terugkomen en een inspiratiebron vormen voor tal van spellenmakers. Bekendste voorbeelden daarvan zijn IO Interactive en Ubisoft met respectievelijk Hitman en Splinter Cell; twee franchises die tot vandaag de dag nog steeds springlevend zijn.



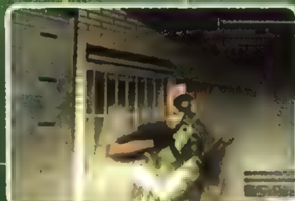


SLUIPEN IN DE TOEKOMST

Vandaag de dag is stealth niet alleen een genre, maar ook een geaccepteerd spelonderdeel bij bijvoorbeeld actiegames. Veel van dergelijke spellen bevatten tegenwoordig wel een stealthlevel, van Call of Duty tot Uncharted 2, waarbij onopgemerkt blijven voor een tijdje even de voorkeur geniet boven de hectische shootouts die de game grotendeels huisvest.
Toch blijven games die stealth als belangrijkste pijler hebben natuurlijk mijn voorkeur genieten. De toekomst ziet er wat dat betreft rooskleurig uit. Dit jaar verschijnen ***Splinter Cell: Blacklist*** en Metal Gear Solid V, twee grote namen waarbij opnieuw de focus zal liggen op sluipen, vijanden verrassen en vanuit het donker toeslaan.
Dishonored is inmiddels zo succesvol gebleken dat Arkane Studios aan een sequel mag werken en ook een opvolger van Deus Ex: Human Revolution schijnt volgens mijn Glazen Bol in de maak te zijn.
Op dit moment kan de stealthliefhebber los met de singleplayer DLC van Dishonored, The Knife of Dunwall, waar je in de huid kruipt van huurmoordenaar Daud. En volgend jaar, oh zucht, oh dweep, dan staat de reboot van Thief op het programma; 2014 kan voor mij nu al niet meer stuk... ✖



Thief: Deadly Shadows (2004)
Het derde deel uit de Thief-serie (deel 2, Metal Age verscheen in 2000) verdient het nog steeds om uit de digitale budgetbak gevist te worden. Voor een paar euro warm je jezelf vast op voor de komende Thief.



Splinter Cell: Chaos Theory (2005)
De derde Splinter Cell blijft mijn favoriete deel tot op heden. Sam werd meedogenlozer, had meer moves, en het leveldesign maakte iedere missie tot een grimmige speeltuin.



Hitman: Blood Money (2006)
Na het gemakzuchtige Hitman: Contracts uit 2004 revancheerde de kale killer zich in het fantastische Blood Money middels gitzwarte humor, een bizarre cast en briljante manieren om je vijanden te doden.



Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (2008)
Na Gran Turismo 5 de best verkochte exclusieve PlayStation 3 game ooit. Kojima draafde misschien iets te veel door met zijn tussenfilmpjes, maar het spel mag een meesterwerk heten.



Splinter Cell: Conviction (2010)
Na Double Agent, kende Conviction een moeizame ontwikkeling. De uiteindelijke game leunde wat meer richting actie al bezat het spel nog genoeg stealth-elementen om de fans tevreden te houden.

SIMCITY AAN HET SPIT

DEZE MAAND ROOSTERT PU VERS AAN HET SPIT: SimCity

EA heeft met de serverproblemen rond SimCity menig gamer tot wanhoop gedreven. We konden aan die shitzooi slechts één voordeel ontdekken: we hadden nu tenminste effe de tijd om het spit eens hard in de poeperd van Maxis en EA te draaien.

HET SOCIALE ASPECT IN SIMCITY IS IN IEDER GEVAL GOED GELUKT. IEDEREEN WACHTTE 'GEZELLIG' SAMEN MET ELKAAR OM OP DE SERVER TE KOMEN EN #SIMCITY WAS DAGEN TRENDING TOPIC

IK HEB VOORAL GENOTEN VAN DE ONLINE MODE 'DESTRUCTION'. PROBEER EEN ZO GROOT MOGELIJKE STAD TE BOUWEN VOORDAT DE SERVERS ONLINE GAAN EN JE BOUWSEL WORDT GEDELETE

SIMCITY IS EEN ZEER GESLAAGDE SIMULATIE VAN DE HEDENDAAGSE TECHNO-MAATSCHAPPIJ. BIJ MIJ DOET HET INTERNET HET OOK VAAK NIET

DANKZIJ SIMCITY-GATE HEEFT DE UITDRUKKING 'OPBOUWENDE KRITIEK' EEN GEHEEL NIEUWE LADING GEKREGEN

SIMCITY IS DE BESTE GAME DIE IK NOOIT GESPEELD HEB

WAT IS DE MEEST RELAXTE BAAN TER WERELD? ONLINE COMMUNITY-MANAGER SIMCITY

SIMCITY ZOU ZOMAAR EENS DE EERSTE GAME KUNNEN WORDEN DIE MEER COMMERCIËLE SCHADE OPLIEP DOOR MOND-OP-MOND RECLAME DAN DOOR ILLEGALE KOPIEËN

DANK NAMENS ALLE DEVELOPERS DIE IN DE TOEKOMST EEN CITY-BUILDING GAME GAAN MAKEN. ZE HEBBEN EEN GRATIS RECLAMESLOGAN GEKREGEN: 'ONZE GAME IS ALS SIMCITY, MAAR DAN WERKEND'

SIMCITY IS DE EERSTE GOEDE GAME IN DE PU-GESCHIEDENIS WAARBIJ WE LEZERS AANRADEN HEM NIET TE KOPEN

DUS EEN 'ONLINE ONLY'-GAME IS DE ENIGE GAME WAARMEE JE NIET ONLINE KAN. MAKE'S SENSE

IK DACHT DAT WE NA ALIEN COLONIAL MARINES HET DIEPTEPUNT WEL HADDEN BEREIKT MAAR DIE GAME DEED HET TENMINSTE NOG

DE KOP OP DE COVER VAN DE SIMCITY-BOX 'EXPLORE A WORLD OF ENDLESS POSIBILITIES', DEKTE DE LADING NIET HELEMAAL

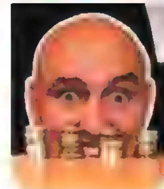
SIMCITY HEEFT MEER PROBLEMEN BIJ DE LANCERING DAN EEN NOORD-KOREAANSE RAKET

HET TIJDELIJK 'UITZETTEN' VAN BEPAALDE ONDERDELEN VAN SIMCITY OMDAT DE CENTRALE INFRASTRUCTUUR NIET WERKTE, IS MISSCHIEN WEL DE MEEST REALISTISCHE SIMULATIE VAN EEN HEDENDAAGSE STAD

JAMMER DAT WE DE GAME AL VÓÓR DE LAUNCH KONDEN TESTEN, ANDERS HADDEN WE EINDELIJK EENS EEN GOED EXCUUS GEHAD OM DE TEKST VAN EEN REVIEW TE LAAT BIJ ED IN TE LEVEREN.

EA HEEFT MET SIMCITY DE EERSTE WERKENDE KOPIEERBEVEILIGING GEPRODUCEERD

ALS SIMCITY EFFE LATER, OP 1 APRIL WAS UITGEKOMEN, WAS HET EEN GOEDE GRAP GEWEEST



GRATIS

REAL RACING 3



Gratis games... het klinkt aantrekkelijk maar helaas betreft het maar al te vaak inferieure pay-to-win spelletjes. Toch zijn er volgens Jan, die een neus heeft voor goede deals, heus wel pareltjes te vinden onder die free-to-play games. Vandaar deze nieuwe rubriek die opent met Real Racing 3.



De fanatieke RR-fans waren 'not amused' toen ze hoorden dat het derde deel van hun favo racegame voor het 'freemium' model zou gaan. Real Racing heeft sinds 2009 een uitstekende reputatie opgebouwd onder de mobiele racers, want voor bedragen van rond de vijf euro levert deze serie fantastische racegames met alles erop en eraan.

Het idee dat deel drie free-to-play zou worden en je zou moeten betalen om niet op reparaties te hoeven wachten, zou volgens vele azijnplassers de doodsteek voor de serie betekenen.

Nu de game (alweer een tijdje) uit is, blijkt dat doomscenario best wel mee te vallen.

"Een fantastisch ogende en heerlijke speelbare mobiele racer."

Mobile Gran Turismo?

Je begint de game met een stapeltje currency, je werkt een paar races af met een gemiddelde bak en na verloop van tijd heb je genoeg ingame currency bij elkaar gespaard om een nieuwe, snellere bolide vrij te spelen.

Het eerste dat opvalt is hoe belachelijk goed deze game eruitziet. Je weet echt niet wat je meemaakt. Ik speelde de game op de iPad en de beelden spatten van het scherm. De game huisvest een kleine vijftig scheurijzers afkomstig van twaalf fabrikanten en het verschil tussen de wagens is zichtbaar, hoorbaar en voelbaar.

Afhankelijk van of je wel of geen hulpmiddelen gebruikt tijdens het racen, krijg je een vermakelijke arcade game voorgeschoteld, dan wel een game die een pittige mix tussen arcade en sim oplevert. Het gaat te ver om dit de Gran Turismo van de mobiele games te noemen, maar voor een mobile racer voelt het weggedrag van de verschillende wagens zeer knap aan.



Zo hoort 't: stuur vasthouden in de 'tien voor twee-stand'. Daarom zakt Wouter ook steeds voor z'n rijexamen: hij doet alles altijd een paar uur te laat.

Tijd kost geld

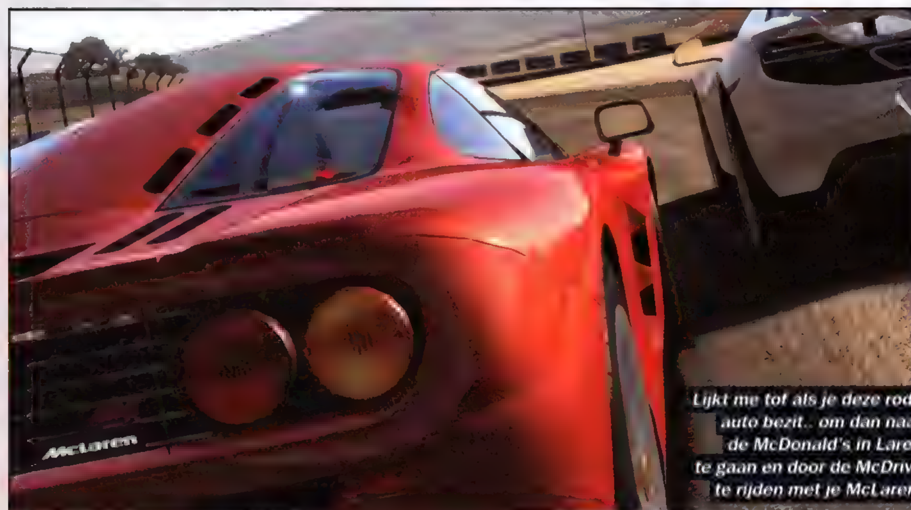
Het addertje onder het gras (feitelijk gewoon een in your face boa constrictor) is het gegeven dat je echt geld kunt lappen om processen te versnellen. Het is namelijk zo dat je bolides naar verloop van tijd schade zullen oplopen en dus onderhoud/reparaties nodig hebben. Dit onderhoud kost tijd. Tijd die je kunt versnellen of zelfs helemaal kunt skippen door met ingame currency te wapperen en die virtuele pegels kun je weer kopen met echt geld.

Ik schrijf bewust steeds 'kunnen' want het hoeft niet. Als je een paar races per dag rijdt, je mobiele platform in kwestie weglegt, en de volgende dag weer terugkomt, zal je bolide vanzelf weer hersteld zijn. Een andere optie is om meerdere wagens te kopen (bijvoorbeeld via booster packs) en te wisselen tussen je racemonsters. Staat de ene in de garage, dan pak je een andere snelheidsduivel om mee los te gaan.

Als je (slim) rekening houdt met de freemium constructie van RR3, is er weinig aan te merken op deze fantastische ogende en heerlijke speelbare mobiele racer.

MONEY, MONEY, MONEY

Er zijn twee soorten geld in RR3: R$ en Goud. Die eerste verdien je met iedere race en met dat geld kun je reparaties betalen of nieuwe auto's en upgrades kopen. Door te levelen, speel je het veel schaarsere goud vrij. Hiermee kun je de exclusievere en duurste bolides kopen.



Lijkt me tof als je deze rode auto bezit.. om dan naar de McDonald's in Laren te gaan en door de McDrive te rijden met je McLaren.

SCORE 86

De afwezigheid van een echte multiplayer is een gemis maar voor de rest is Real Racing 3 een fantastische gratis racegame... als je tenminste het geduld op kunt brengen om af en toe te wachten.

JAN



Met negenhonderd events kun je je hier weken en misschien wel maanden mee vermaken.

40 UREN

BASICS
RACING
IPHONE / IPOD / IPAD / ANDROID
FIREMONKEYS / EA
1 SPELER
OUT NOW

PULARIA

Er kwam afgelopen maand weer een berg prullaria binnen op de redactie. Aardige jongens als we zijn, laten we daar zonder problemen onze vakkundige mening op los, ook als je er niet om gevraagd hebt.

UE BOOMBOX

LOGITECH

DE TIJDEN DAT JE MET JE BROEK MET WIJDE PIJPEN, FANCY BLOUSE EN EEN STEREO OP JE SCHOUDER DOOR HET PARK WANDELDE ZIJN VOORBIJ!

Deze Bluetooth speaker unit van Logitech speelt alles af wat je wil, als het maar via Bluetooth binnenkomt, en is een stuk kleiner dan zo'n ouderwetse cassettespeler. Je kunt overigens ook gewoon een minijack (3,5 mm audiostekkert) gebruiken, mocht je een telefoon of iPad uit het stenen tijdperk hebben. De interne accu gaat zo'n vijf uur mee! Dus dat pak dikke batterijen kun je thuislaten.
Hoewel veel concurrerende merken ook al mobiele (en kleinere) Bluetooth boxen hebben, moeten we toegeven dat de basstonen die dit hebbedingetje weet uit te kotsen een genot zijn om te beluisteren.
Er kleeft nog wel een klein nadeeltje aan, en dat is dat ie alles bij elkaar toch nog best groot is, en tegenwoordig willen we juist zo min mogelijk meezeulen als we de straat op gaan. Sowieso: koop een koptelefoon, we zitten niet meer in de seventies, Ed!



249 EURO ★★★



HEADSET PRO+

TRITTON

TRITTON BLIJFT Z'N SHIT VERBETEREN, EN DUS OOK Z'N GAMING HEADSETS, WAAR HET MERK GESPECIALISEERD IN IS.

Als eerste valt op dat de PRO+ qua design een stuk minder rechttoe rechtaan is, al blijft het een gedrocht als je er een publieke ruimte mee binnenloopt. Maar gelukkig issie daar ook niet voor. Deze haarband is namelijk om op te doen achter je PlayStation 3, Xbox 360, PC en Mac. Hij is uitgerust met vier speakers aan beide kanten waardoor je een echte 5.1 surround sound in je oorschelp gepresenteerd krijgt. Handig, als je wil horen waar die hufterige Amerikaanse jochies die je in de ballen schieten uithangen tijdens een potje Call of Duty. Verder kan je op het bedieningspaneel dat in het draad zit direct de verschillende kanalen (geluid van voor, achter, links, rechts) aanpassen, zonder dat je daarvoor je stoel uit moet. Op het geluidskastje dat je op je console aansluit, kun je zelfs twee van deze headsets aansluiten, voor als je zo nodig met z'n tweeën asociaal wil gamen. Een nadeel van de Tritton PRO+ is dat de prijs ook een beetje PRO is: 169 euro. Ouch!



169 EURO ★★★★



GIOCO 278C4 MONITOR

PHILIPS

JE KENT ZE WEL, DIE TV'S VAN PHILIPS MET AMBILIGHT. DOOR EEN AANTAL LAMPEN IN DE ACHTERZIJDE KLEURT JE HELE MUUR MEE IN DE KLEUR VAN WAT ER OP JE SCHERM TE ZIEN IS. HET GEEFT SFEER EN VOORAL VEEL... UUUH... KLEUR.

Philips heeft de ambi-technologie naar z'n monitors getransformeerd en een ander naampie gegeven waarvan de Gioco het eerste resultaat is.
Zet dit mooi vormgeven scherm dus voor een strakke witte muur en je gaat genieten als een chick die een pot chocolade over haar tieten uitgesmeerd krijgt. Buiten het feit dat deze monitor over een inbuild pak viltstiften beschikt, heeft ie ook een 3D functie aan boord en zit er een mooie gladde laag over het scherm waardoor de kleuren nog mooier tot z'n recht komen.
Het nadeel vraag je? De prijs is niet mals, je moet de lichten in je nerdkamer dimmen om de kleuren te zien, geen last hebben van epileptische aanvallen en je moet kunnen leven met een responstijd van 7 milliseconde, terwijl de meeste schermen 1 of maximaal 2 ms leveren.
Een leuk gamerschermpje, maar niet voor de diehards onder ons die fanatiek online fraggen.



399 EURO ★★★



KUNAI HEADSET

TRITTON

DE KUNAI HEADSET IS HET INSTAPMODEL VAN TRITTON EN EEN STUK BESCHEIDENER DAN DE PRO+. ZOWEL QUA AFMETINGEN ALS IN DE PRIJS.

In tegenstelling tot z'n PRO+ broeder, valt de koptelefoon niet over je oren heen waardoor je gehoororgaan zachtjes platgedrukt wordt. Dat ga je best merken na een paar uur gamen. Het stereo geluid is prima in orde en deze headset is even lelijk als de PRO+, dat je 't weet.
Er zit bij de Kunai een draad zodat je 'm correct op je PS3 kunt aansluiten. Maarrrrr, ze denken wel na, die jongens bij Tritton, want als je het lange PS3-snoertje eraf haalt, dan blijft er een kort kabeltje over zodat je ook je Vita erop aan kunt sluiten en deze gaming headset eveneens onderweg kunt gebruiken!
Helaas hebben we zelfs op de redactie meer hersencellen dan bij Tritton, want een draadje van vijftig centimeter schiet tekort om bijvoorbeeld je telefoon in je broekzak te bereiken. Ze denken eigenlijk helemaal niet zo goed na, die jongens van Tritton.
(Ook verkrijgbaar voor Wii U)



49 EURO 

CRYSIS 3 GAME PC

AMD

DEZE BAD BOY WERD OP DE REDACTIE MET VEEL ONTZAG UIT DE VERPAKKING GEHAALD: EEN CRYSIS 3 GEPIMPTE AMD DESKTOP!

Met twee keer een AMD Radeon HD7970 kaart (die drie keer zoveel kost als Ward z'n auto) erin kun je zonder problemen alles wat er de komende jaren qua games uitkomt op ultra spelen. Zoals Crysis 3 bijvoorbeeld, een game waar deze NASA computer heerlijk van gaat snorren.
Hang je er twee monitors aan dan kun je zelfs twee games tegelijkertijd spelen, want daar heeft je geen problemen mee - al is het een beetje als een chick met drie tieten; je hebt nog steeds maar twee handen hè?
De Silexio-kast met geluiddempende rubberen binnenkant zorgt ervoor dat je niet weggeblazen wordt door de fans.
Hoe dan ook; het allerleukste komt nog, want dit monstertje mogen we weggeven! Jij kunt 'm dus winnen! Check Quizt Je Dat in dit nummer!



2000 EURO 

REAL ARCADE PRO VX-SA

HORI

SPECIAAL VOOR DE FANATIEKE FIGHTERS INTRODUCEERT HORI EEN HEERLIJKE ARCADESTICK. GOUDEN TIJDEN HERLEVEN VOOR DE KNOPPENKONINGEN!

De arcadestick van het Japanse Hori (geschikt voor Xbox 360 en PS3) is een solide dingetje; hij is van metaal, maar heeft een strak plastic omhulsel waardoor hij prima aanvoelt wanneer je aan het spelen bent. Ook heeft ie een rubberen onderkant waardoor hij niet schuift als je hem op een tafel zet.
De stick zelf beweegt soepel, maar klikt nooit te makkelijk in een van de richtingen, en ook de knoppen zijn prima met Europese handen (groter dan Japanse) te bedienen.
De kabel is makkelijk op te bergen in een (afsluitbare) ruimte achter in de stick; dit maakt het prettig om 'm mee te nemen.
Het enige twijfelachtige aan dit stukje hardware is de startknop aan de rechterkant van de knoppen. Deze lijkt makkelijk per ongeluk ingedrukt te kunnen worden tijdens een intens potje Injustice online, en dat is bij die game wel het laatste dat je wil...



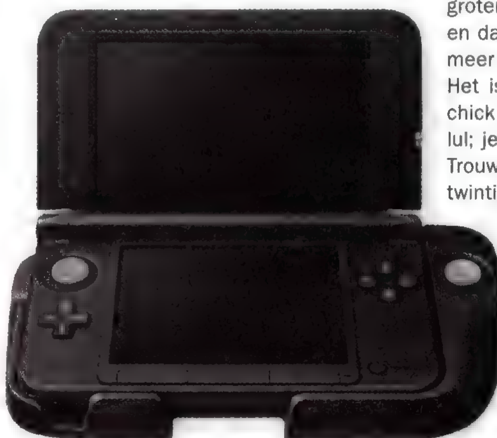


140 EURO 

3DS XL CIRCLE PAD PRO

NINTENDO

Je kunt het een flater noemen, want eigenlijk had de 3DS sowieso al twee analoge knuppels moeten hebben, maar als we dat even achterwege laten, dan moeten we eerlijk bekennen dat het opzetstukje voor de 3DS toch een uitkomst is voor games als Kid Icarus, Metal Gear Solid: Snake Eater 3D en het onlangs verschenen Monster Hunter 3 Ultimate.
Die games wil je eigenlijk niet zonder spelen, dus moet je naar de winkel om een afgrijselijk stuk plastic te kopen dat op een batterij (!) werkt. Uhm, tja. Misschien is het toch niet zo'n goed idee, die Circle Pad Pro.
Hoe dan ook: hij is er nu ook voor de 3DS XL waardoor je handheld nóg groter is dan een PS Vita en daardoor helemaal niet meer in je broekzak past. Het is een beetje als een chick met een voorbindlul; je moet ervan houden. Trouwens... voor die kleine twintig euro krijg je er wel effe GRATIS een AAA-batterij bij!



19,99 EURO 

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er nog wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1

Welk lichtpuntje ziet Jurjen voor het groeiende leger werklozen?

A) Op 14 juni verschijnt Animal Crossing
B) Het visseizoen is weer bijna begonnen
C) Alle WW-uitkeringen worden ivm de troonswisseling verdubbeld

2

De Berlijnse Muur zou volgens Jan nog overeind staan als...

A) Het bouwwerk niet was gemaakt door Poolse bouwvakkers
B) Command & Conquer niet had bestaan
C) Het beton niet zwaar was aangetast door pissende Oost-Duitsers

3

Volgens Graddus is Saints Row IV nog gestoorder dan...

A) De zwakbegaafde zus van Britt Dekker
B) Iedereen die nu nog Harlem Shake-filmpjes online zet
C) Jack Nicholson die een klap met een paarse dildo heeft gehad

4

Hoe voelde Ward zich, vliegend in World of Warplanes?

A) Als een nazaat van de Rode Baron
B) Als een nazaat van de Witte Reus
C) Als een nazaat van Zwarte Piet

5

Wat is nooit leuk volgens Jurjen?

A) Als Badr Hari hoort dat je zijn vriendin beledigd hebt
B) Als iemand sterft
C) Als je bestelde escort girl een HIV-geïnfecteerde travestiet met één been blijkt te zijn

6

Waarom schaamde Ward zich kapot tijdens zijn trip naar Washington?

A) Hij had in het vliegtuig gekotst
B) Een vrouwelijke douanebeambte haalde met een vies gezicht een kleverige opblaaspop uit z'n handbagage
C) Hij was zo gehaast vertrokken dat ie twee verschillende schoenen aan had: een kaplaars en een sandaal

DIT kun *jij* winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?



DAN MAAK JE KANS OP DEZE SUPERPRIJS!!!

EEN CRYSIS 3 GAME PC

Met de o.a. de volgende specs:

PC Case: Coolermaster Silencio 550
MoBo: Asus Sabertooth R2
CPU: AMD FX-8350
Graphics: 2x AMD Radeon HD7970 (crossfire)
Memory: 16 GB DDR3-1866
Harddisk: 2 TB Western Digital Black
Sound: Asus Xonar D2X/XDT 7.1 surround
Drive: Blu-ray drive
OS: Windows 7 64-bit

Ook

IN DE WINKELS

Elke maand bespreken we de vetste games in de PU, maar helaas is er nooit genoeg ruimte om álle nieuwe spellen te behandelen. Op deze pagina's pakken we toch nog mooi effe vier recente games mee die in het reguliere review gedeelte van dit nummer niet aan bod kwamen.

1 TIGER WOODS PGA TOUR 2014

XBOX 360 | PS3

Na alle priveperikelen rond de rijkste sportman van de wereld zou je bijna vergeten dat Tiger Woods nog altijd een aardig golfballetje kan slaan. Met de 2014-versie van de gelijknamige game scoort EA volgens Jan ook weer een hole-in-one.

Tussen het geschiet, de explosies, het rennen, vechten, springen en klauteren door, is PGA Tour 2014 (opnieuw) een heerlijk zen-momentje. De baan inspecteren, de juiste club uitkiezen, rekening houden met de weers- en terreinomstandigheden en dan lekker je balletje slaan.

Leuk is dat je deze keer met golflegenden kunt spelen én terug in de tijd kunt gaan. Vanaf 1934 tot heden kun je de belangrijkste toernooien spelen, met de omstandigheden en uitrustingen van toen. En reken maar dat je verschil voelt tussen een moderne golfclub en een stuk hout van voor de Tweede Wereldoorlog.

EA toont zich bovendien van haar feministische kant, want je kunt tevens een LPGA Tour spelen met vijf vrouwelijke golfspelers. Sowieso zit deze game weer strotjevol met features waarbij vijf moeilijkheidsgraden ervoor zorgen dat zowel de n00b als de pro zijn golf-fix krijgt. Eén kritiekpuntje: waarom ziet alles er zo verschrikkelijk clean en strak uit? Het oogt allemaal net effe te perfect om realistisch over te komen.



JAN — SCORE 85

Tiger Woods PGA Tour 2014 is een ontzettend goede golfgame. Het wordt misschien een beetje voorspelbaar, maar EA Tiburon levert opnieuw topkwaliteit af.



NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 3 2

XBOX 360 | PS3



Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3, wie die titel niet gemakkelijk kan onthouden, heeft niets in dit spel te zoeken. Eigenlijk heb je alleen iets in dit spel te zoeken als je een diehard Naruto fan bent. Of, net als Jurjen, de coole knokpartijen van de serie zo leuk vindt.

Natuurlijk heb ik als beleefde niet-fan geprobeerd het verhaal rondom de knokpartijen een beetje te volgen, maar dat is niet gelukt. Gelukkig bleek het eindeloze geouwehoer steeds met een druk op de knop te skippen; snel door naar de volgende actiescène of - beter nog - het volgende gevecht.

Het leuke van het knokken in Naruto is dat het in 3D werkt (gek genoeg nog steeds een zeldzaamheid in het genre), zeer spectaculair oogt en allemaal lekker simpel is. Je hoeft geen tientallen vechtstijlen te leren; eigenlijk heb je aan één basis en wat behendigheid genoeg om met elk van de zeventig personages een kans te maken, ook tegen eindbazen en meer geoefende spelers.

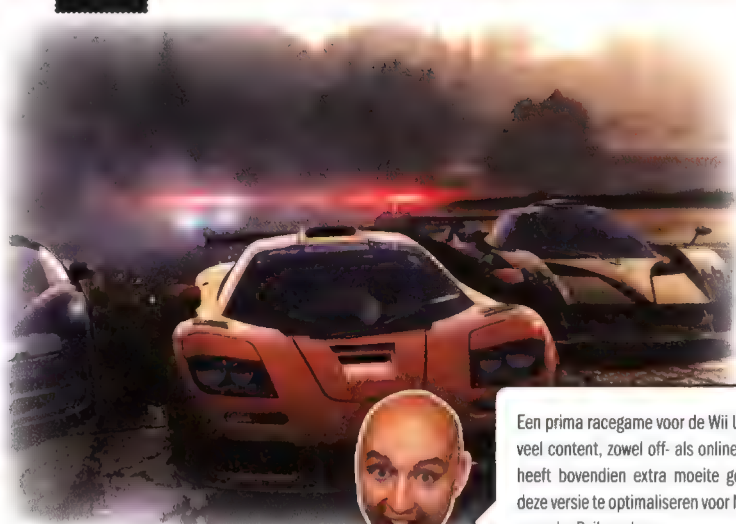
De vraag is natuurlijk of je als liefhebber van oppervlakkige vechtactie wel een full priced spel wil kopen waar je de ballen van begrijpt of de helft van doordrukt. Het antwoord is 'hoogstwaarschijnlijk niet'.

JURJEN — SCORE 62

Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3 is wat gevechten betreft weer uiterst spectaculair en lekker toegankelijk, maar het verhaal is voor niet-fans onnavolgbaar en saai. En wie het verhaal gaat skippen, houdt te weinig game over voor zijn geld.

Wii U

NEED FOR SPEED: MOST WANTED 3



Need for Speed: Most Wanted, een van de leukste racegames van (eind) 2012, komt alsnog naar de console van Nintendo geraced. Jan incasseerde in Fairheaven lachend een zootje snelheidsbonnen.

Sinds kort hoeven Wii U-bezitters niet langer 'asfaltloos' door het leven nu NfS: Most Wanted ook op hun console is gearriveerd. Criterion heeft zorggedragen voor een keurige port waarbij ook de DLC (de Ultimate Speed Pack) aanwezig is.
Fairhaven is nog steeds een heerlijke open speeltuin vol challenges, goodies om je wagenpark mee up te graden, bossfights om de meest begeerde bolides, woeste achtervolgingen met de politie in je nek, billboards, jumps, shortcuts en nog veel meer.
De functies van de GamePad zijn vooral handig als een maatje ze bedient terwijl je zelf aan het cruisen bent. Hij of zij kan bijvoorbeeld cops hinderen door op ze te tappen met de GamePad. Sturen met de GamePad (als motion based controller) kan ook, maar voelt minder precies dan een traditionele PS3- / Xbox 360-controller. De hele game is ook te streamen naar de GamePad zelf, al zie je met 220 kilometer per uur dan wel snel markeringen en icoontjes over het hoofd.



Een prima racegame voor de Wii U met heel veel content, zowel off- als online. Criterion heeft bovendien extra moeite gedaan om deze versie te optimaliseren voor Nintendo's console. Puik werk.

SCORE 85

JAN

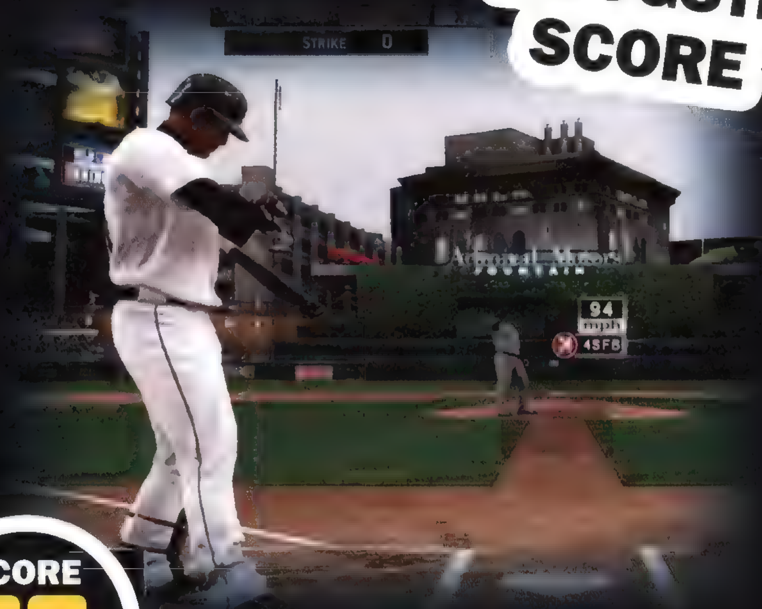
PS3 PS VITA

HOOGSTE SCORE

4 MLB 13 THE SHOW

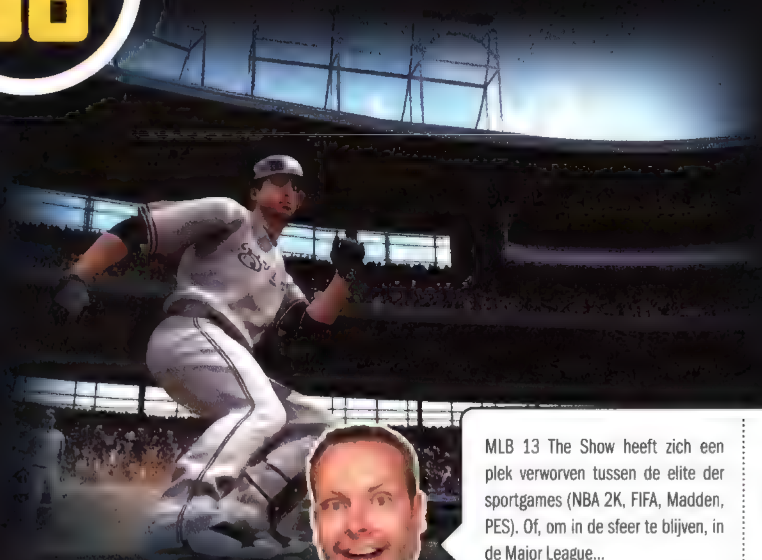
Uitmuntende timing van Sony om de Major League Baseball-serie, net nu Oranje tot de top-4 honkballanden ter wereld behoort, eindelijk naar ons koude kikkerlandje te brengen. JJ is er in ieder geval super blij mee.

Voorheen konden alleen Amerikanen en Aziaten genieten van MLB The Show, in mijn ogen met afstand de beste honkbalserie ter wereld. Een gemis voor de honkbalfans in Europa want de MLB TS-spellen (die al jaren exclusief op de Sony consoles en handhelds verschijnen) kunnen zich meten met die uit de beste sportfranchises.
Deel 13 is voor de honkballiefhebbers de overtreffende trap. Alles wat je in de Major League kunt doen, kan ook hier, uitgevoerd in spetterend strak HD.
Gewoon een team kiezen en knallen, online roeleren of jezelf als honkballer in 'Road to the Show' naar de top werken. En je pakt het door een goede uitleg, de snel in te zetten tactieken en een iets versimpelde slag-besturing allemaal razendsnel op.
Slechts de soms wat lange laadtijden wekken irritatie op, maar ja, zo vlot gaat baseball in het echt nou ook weer niet.
Leuke extra is dat bezitters van PS3's en PS Vita's online tegen elkaar kunnen spelen.



SCORE 86







MLB 13 The Show heeft zich een plek verworven tussen de elite der sportgames (NBA 2K, FIFA, Madden, PES). Of, om in de sfeer te blijven, in de Major League...

JJ

Iedere maand verschijnen er tientallen games op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze rubriek houden we jullie op de hoogte, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin je daar kunt aantreffen. Valt er deze maand ook voor jou iets lekkers uit de muur te trekken?

Hmmm...

Snaai GAMES

Lekker vet en vers!

THE SILENT AGE

SCORE

1 SPELER



GRATIS

Je bent een schoonmaker. Je hebt een snor. Je baas vergeet steeds je naam. Kortom: je bent in alle opzichten een loser. Totdat je een bloedspoor volgt naar een stervende oude man die je een tijdmachine geeft en je met zijn laatste adem vraagt om hem in een ander tijdvak op te zoeken.

Zo begint een boeiend avonturenspel waarin je voorwerpen oppakt, op andere plekken gebruikt, grinnikt om de gortdroge monologen, met een druk op de knop tussen twee tijdvakken wisselt en geniet van de sobere maar stijlvolle looks.

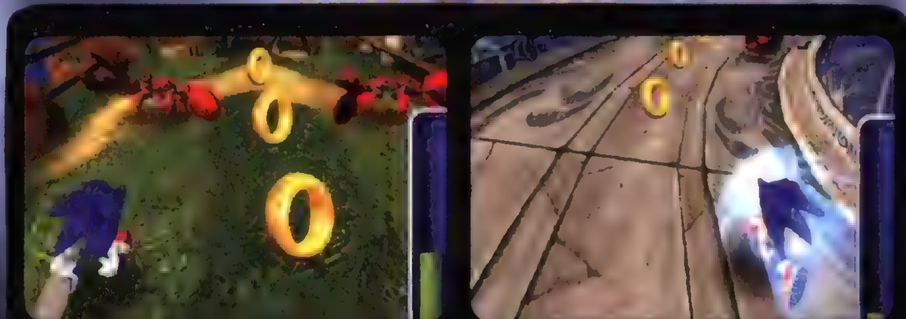
Je voelt je zeker geen loser, als je dit gratis spel hebt binnengehaald.

IOS

SONIC DASH

SCORE

1 SPELER



€ 1,79

Die Sonic toch, wat een carrière. Van eigenzinnige held die op zijn blitse schoenen Mario voorbij rende tot een inwisselbaar figuurtje in klonen van reeds duizend keer gekloonde iOS-spelletjes.

Na het vorig jaar verschenen Sonic Jump (kloon van Doodle Jump) 'schittert' Sega's boegbeeld dit jaar in Sonic Dash (kloon van Temple Run).

Historisch gezien is het triest, maar... wat een verdomd leuke, lekker bestuurbare en verslavende endless runner is dit geworden! En wat past dat goed bij Sonic, dat eindeloos en halfautomatisch door ringen en loopings rennen!

Sonic heerst weer even, in een genre dat hem past als zijn blitse schoenen.

IOS

THE BRIDGE

SCORE

1 SPELER



€ 13,99

Het werk van de Nederlandse kunstenaar M. C. Escher is wel vaker als inspiratiebron voor games gebruikt (denk aan de 'onmogelijke' wandelwegen in Echochrome & AntiChamber), maar nog nooit zo direct en totaal als in The Bridge.

In deze game loop je met een oud mannetje door Escher-achtige tekeningen tot je niet verder kunt, en de onmogelijke omgeving moet kantelen of roteren om het mannetje bij de uitgang te krijgen.

Dat er wat sleutels en ballen aan de omgevingspuzzels worden toegevoegd kan niet verhinderen dat ze snel oud worden, maar het spel blijft boeien dankzij de decors die bijna net zo fraai zijn als Eschers originelen.

PC

SPLASH OR CRASH

SCORE





€ 2,99

① SPELER

Na dingetjes als de Zelda-serie en Mario Galaxy, komt Nintendo nu met een game waarin je een steen in een put moet gooien. Jij bestuurt de steen - of een ander voorwerp - en moet de vreemdste hindernissen ontwijken.
Je begrijpt dat je geen Zelda-epiek moet verwachten, maar zo saai als het klinkt, is het ook niet. Sterker: het blijkt zelfs verdomd spannend, uitdagend en verslavend om die voorwerpen snel en zonder HP-verlies naar de verlossende plons te loodsen.
Hoe klein en idioot het concept ook is, het heeft wel de gepolijste gameplay en afwerking van een Nintendo-uitgave gekregen.

3DS

WRC POWERSLIDE

SCORE





PSN (9,99) XBLA (800MS POINTS)

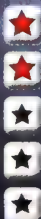
①-④ SPELERS

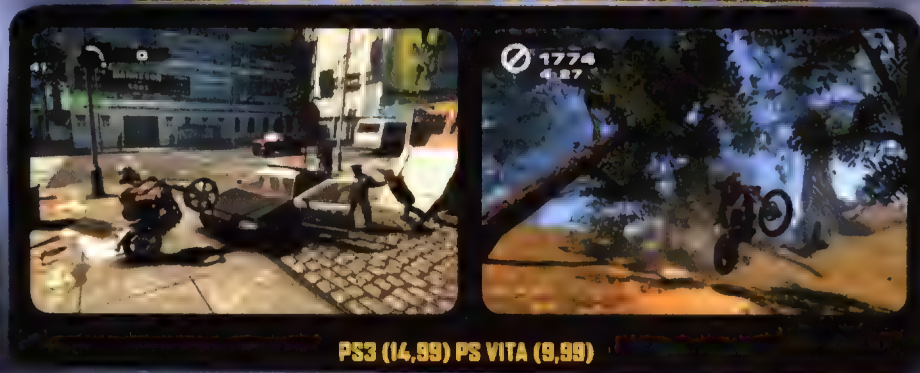
De WRC-games zijn over het algemeen heel hardcore en serieus en hebben een belachelijk hoge moeilijkheidsgraad, maar dat kan je van WRC Powerslide niet echt zeggen.
Het is een semi-topdown racer, waarin flink gebeukt moet worden en er liggen zelfs verschillende power-ups verspreid over de tracks om het je tegenstanders moeilijk te maken.
WRC Powerslide is een pure arcade racer met een bekend recept, maar brengt met 24 tracks en twaalf auto's meer dan genoeg content voor een leuke avond.
Verwacht niks bijzonders, maar gewoon een lekker simpel tussendoortje.

PSN / XBLA

URBAN TRIAL FREESTYLE

SCORE





PS3 (14,99) PS VITA (9,99)

①-② SPELERS

Trials Evolution is op XBLA nog steeds een van de best verkochte games aller tijden, maar helaas voor PS3-gamers is het spel exclusief voor de Xbox 360.
Met het gelijksoortige Urban Trial Freestyle wil Sony een graantje van het succes meepikken, maar de game haalt het niveau van Trials Evolution helaas niet.
De physics kloppen niet, waardoor de motor in de lucht te clunky aanvoelt en op de grond te zenuwachtig. Verder is het aantal van twintig levels aan de magere kant, ontbreekt het spektakel en mis ik een level editor.
Conclusie: Trials Evolution is briljant, Urban Trial Freestyle not so much!

PS3 / PS VITA

BIT.TRIP PRESENTS... RUNNER 2: FUTURE LEGEND OF RHYTHM ALIEN

SCORE





€ N.N.B.

① SPELER

Alleen de titel verdient al een eervolle vermelding, maar gelukkig is het de gameplay die de vijf sterren met overtuiging afdwingt. In dit kleurrijke en grafisch misschien een tikje afwijkende vervolg, schittert Commander Video opnieuw. Je alter ego rent vanzelf vooruit en jij moet zien te overleven door te springen, te duiken, te ontwijken en te sliden.
Presteer je goed, dan word je getrakteerd op een fantastische soundtrack die op wonderlijke wijze uit je bewegingen voortvloeit. Hoe verder je komt, hoe meer mogelijkheden maar ook hoe moeilijker. De game is iets vergeeflijker dan zijn voorganger(s) maar nog altijd ouderwets streng en uitdagend. Joepie!

(PSN / XBLA / STEAM / Wii U ESHOP)

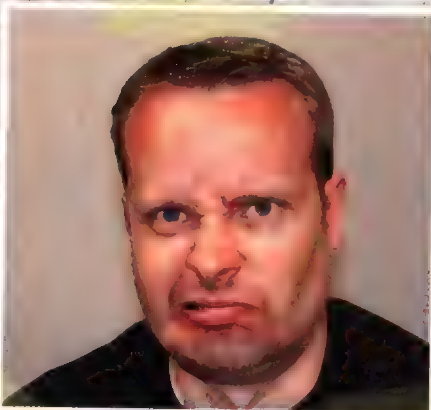
PU 234 LIGT OP 21 MEI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- VERTREKT MAARTEN NAAR TOKYO OM DAAR IETS HEEEEL BELANGRIJKS TE CHECKEN, ZEGT IE ZELF.
- WORDT ER TUSSEN WARD EN JJ GEVOCHTEN OM DE REVIEW VAN GRID 2. HOPELIJK KAN WARD HARD RENNEN...
- BEZOEKT JAN NEW YORK OM ZIJN GOLDCARD-SALDO WEER EENS EEN BEETJE OP TE VIJZELEN.
- GAAN WE EINDELIJK GTA V PREVIEWEN... TOCH?
- REIST JURJEN NAAR LOS ANGELES. ZOU HIJ NIET WETEN DAT IE EEN MAANDJE OF TWEE TE VROEG IS VOOR DE E3?
- IS OOK WARD TWEE MAANDEN TE VROEG IN LA. OF ZOU ER TOCH IETS ANDERS AAN DE HAND ZIJN?

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



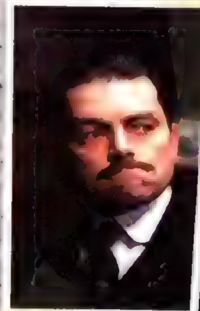
WERKNEMER VAN DE MAAND JJ

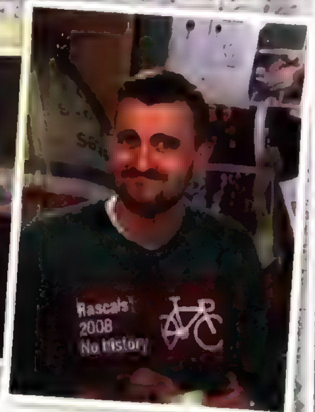
JJ kreeg de opdracht om deze maand voor een review, co-op te spelen, en hij haat co-op! Samenwerken is volgens de man die al twintig jaar onafgebroken vijf keer per week alleen in de gym traint, voor sukkels. Maar ja, als Maarten het zegt, dan heb je te gehoorzamen. Zo plichtsgetrouw is JJ, de man voor wie in z'n leven alleen seks in co-op gaat, dan ook weer wel.

GEMISTE KANS VAN DE MAAND

We weten allemaal dat Jan helemaal voor gaas gaat waar het de serie Thief betreft. Al jaren loopt hij te janken om een vervolg. Vorige maand was het dan zover, z'n gebeden werden verhoord. En kort daarop kwam er een trip om de game voor het eerst te zien. Omdat we weten dat Jan zelfs zijn moeder had verkocht om op deze trip te kunnen gaan, was het jammer dat die niet op 1 april was. Het gezicht van Jan, als Maarten opeens achter de KLM-balie was opgedoken en '1 april' had geroepen, zou onbetaalbaar zijn geweest...







DUBBELGANGER VAN DE MAAND

Bij deze een oproep aan jullie voor het opsturen van dubbelgangers van onze redactieleden. Ons voorraadje slinkt hard, met als gevolg dat de gelijkenissen steeds minder worden. Deze van Niels van Ren vinden we dan ook niet de meest geslaagde. Dat het linkerplaatje afkomstig is uit de film 'Karakter' maakt de gelijkenis met Maarten alleen nog maar verder gezocht.



'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

INJUSTICE: GODS AMONG US

Als je deze gast verslaat, kun je 'm gewoon ergens dumpen. Er zit geen statiegeld op deze Flash...



CHICK VAN DE MAAND

Ze is knap, fantastisch in bed, opgewekt, sportief, een keukenprinses, intelligent (maar niet te), heeft twee rechterhanden en ze ligt dubbel om al onze flauwe grappen... dat moet wel een Wonder Woman zijn!

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

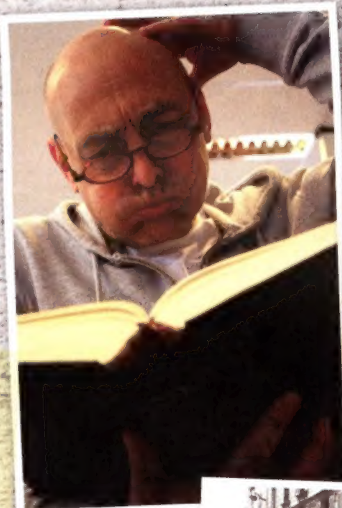




YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

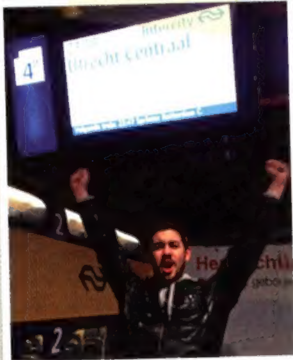
Ed verzamelde weer wat bizarre verschrijvingen van onze PU-redacteuren, met natuurlijk Jan weer als hofleverancier. Rechts wat vermoedelijk bedoeld werd...

Vaste voet onder de grond	Vaste voet aan de grond
Dus krijg je een visuele cirkel	Een vicieuze cirkel
Niet in het goede keelgat geschoten	In het verkeerde keelgat
De regel op de uitzondering	De uitzondering op de regel
Op een rots-papier-steen-manier	Steen-papier-schaar manier
Een cirkelvormig balkje...	Uuuuuh?

GELUKSVOGEL VAN DE MAAND
WARD



Ook in Parijs, waar Ward moest zijn voor een StarCraft-meeting, was het vorige maand kloteweer. Het was zelfs zo erg dat de Thalys niet meer reed! Normaal is een extra dagje in Parijs geen ramp, maar Ward moest zich de volgende middag op Schiphol melden voor z'n Elder Scrolls trip naar Washington! Hoe hij het geflikt heeft weten we nog niet, maar de man had 't ongelooflijke geluk om woensdagochtend zes uur 's ochtends de enige trein te vinden die nog wel vertrok, en zo slaagde hij er alsnog in op tijd te zijn voor z'n vlucht naar de States.
Al die stress deed z'n ingewanden echter geen goed. Nu weten jullie meteen waarom hij tijdens de vlucht naar Washington een stuk of drie kotszakjes tot de rand toe vol braakte met resten van croissants, stokbrood en blauwschimmelkaas.



POSEUR VAN DE MAAND

Kijk, hier onderscheidt de meester-poseur zich weer eens van alle goedwillende amateurs. Een meester-poseur maakt niet alleen briljant gebruik van zijn omgeving, maar weet zichzelf tegelijkertijd, op even professionele als hilarische wijze, onderdeel te laten zijn van diezelfde omgeving. Heren PU-redacteuren: kijk, leer en wees nederig. Dit is een niveau van poseren dat je pas kunt bereiken na tientallen jaren ervaring, en, heel eerlijk; voor sommigen zal dit niveau altijd onbereikbaar blijven.



WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

- **14%** Na het gejammer van Lara blij zijn om eindelijk weer wat mannelijke bijgeluiden te horen in Army of Two. We zijn wel geëmancipeerd, maar er is een grens...
- **8%** Na het zien van Battlefield 4 weer eens beseffen dat we allemaal grafische hoeren zijn.
- **18%** Benieuwd zijn of er in de nieuwe Formule 1-game ook teamorders zitten.
- **12%** Ons afvragen of Ed nou een open huwelijk heeft. Als z'n vrouw zich mag verheugen op Tjeerd in een strakke wielrenbroek...
- **17%** Googlen wat de functie is van die grote gele knikker aan de horizon.
- **13%** Horen dat Square 3,5 miljoen exemplaren Tomb Raider in twee weken tijd matig vindt. Dat is een groter raadsel dan alle puzzels in de game bij elkaar.
- **9%** Er aan wennen dat Koch Media opeens een big player is. Oftewel Ed moest tien keer THQ uit het verslag van Graddus halen.
- **11%** Beseffen dat het dus niet het Toki Tori-gebergte was waar Bin Laden zich verborg.
- **12%** Genieten van tien screenshots van GTA V in één maand tijd; dat is voor Rockstar begrippen zowat een previewtrip.

LUL VAN DE MAAND
WARD

Ward haalde dus de enige trein die ondanks het noodweer uit Parijs vertrok. Maar omdat de lul zijn paspoort niet mee had genomen naar Frankrijk, moest hij na aankomst in Amsterdam eerst nog als een dwaas naar z'n huis in Utrecht om z'n identiteitsbewijs op te halen voor z'n trip naar de V.S. Stagiair Oscar ging ook naar Utrecht met 'm mee, dus Ward dacht effe snel twee kaartjes te kopen... niet beseffend dat Oscar met z'n Studenten OV helemaal geen kaartje nodig had!
Paspoort vergeten en een treinkaartje voor niks kopen... dat maakt Ward de Lul van de Maand.



HELD VAN DE MAAND
JURJEN

Los Angeles, Tokyo, Parijs, New York... we vliegen de hele wereld over, al dan niet met onze dikke ass in een business seat. Zoniet Jurjen. Die reist net zo lief met z'n tweede klas treinkaartje door Nederland op zoek naar vaderlandse developers. Want net zo mooi! En dat hij zo geen airmiles verzamelt... ach, in Assen heb je ook alles.
Overigens, als Jurjen nog effe zo door blijft gaan met die bezoekjes aan Nederlandse developers, ga je haast denken dat er meer developers in ons land zijn dan bewoners...





ECONOMIELES VAN DE MAAND

Je verkoopt als Square Enix 3,5 miljoen exemplaren van je game Tomb Raider, en toch geef je aan dat dit tegenvallende cijfers zijn! We beginnen ons langzamerhand af te vragen of die Japanners toch niet iets over hebben gehouden aan die nucleaire ramp.

JORDI **FRAMEDROP** PETERS

'EREN, BIENVENUE BIJ EIDOS! WELDRA KRIJKT U UNE VOORPROEFJE VAN LE NIEUWE THIEF!

MAAR VOOR 'ET ZOVER IES, LUUL IEK UITERAARD NOG EVEN DE OREN VAN UW 'OOFDEN!

ABLABLAB
ABLABLABL

STAP















